TV GAME专门志 2004.11A

GAME科技风

最强攻略阵集结!

仙乐传说
系统详解+流程攻略+新增要素

口袋妖怪 翡翠
全地图指引+完美研究型攻略

钢之炼金术师2
战术指南攻略+宝箱物品资料

剑豪3
系统分析+最强剑豪篇攻略

TGS2004新作
密集发放!

王国之心II
绝体绝命都市2
DDS2 浪漫沙迦
狂人 恶魔猎人3
源氏 温达与巨像
潜龙谍影3 食蛇者
最终幻想VII 地狱犬的挽歌
樱大战V 再见吧,我所爱的人

东京电玩展2004
电玩太郎直击报道
现场报道+实况图片+新闻分析

人气赠品1

摔角玫瑰 火辣美女海报

人气赠品2
传说系列金曲集

特别热点
BIOHAZARD4
体验版试玩攻略

定价:RMB 9.8
ISSN 1671-7341
21>
9 771671 734020

RADIATA
[ラジアータ ストーリーズ]
STORIES

2004.11A

2004年11月1日

CONTENTS

TV GAME专门志 2004.11A

GAME科技风

电玩太郎报道 东京电玩展2004现场传真
东京电玩展2004完全新作密集大发放
仙乐传说系统详细解析＋完全流程攻略
口袋妖怪 翡翠全地图指引＋特别研究

GAME INDEX

GBA

王国之心 记忆之链 54
转转瓦里奥制造 55
耀奇之万有引力 55
口袋妖怪 翡翠 65

GC

出租超人 50
马里奥聚会6 52
超级机器人大战GC 53
BIOHAZARD 4 64

NDS

蛋兽英雄 56
一切都是为了你 57

PS2

最终幻想VII 地狱犬的挽歌 18
潜龙谍影3 食蛇者 22
樱花大战V 再见吧，我所爱的人 24
狂人 26
温达与巨像 28
源氏 29
浪漫沙迦 30
凡人物语 31
勇者斗恶龙VIII 天空、海洋与大地和被诅咒的公主 32
王国之心II 33
数码恶魔传奇 同调化身2 34
恶魔猎人3 35
绝体绝命都市2 36
新撰组群狼传 37
SEGA拉力2005 38
追击者之诗 39
勇者斗恶龙 & 最终幻想 富豪街特别版 40
炸弹人对战 41
鲁邦三世 染上赤红色的哥伦布遗产 42
机动战士高达SEED 没有终结的明日 43
新世纪勇者大战 44
光明之泪 45
美少女梦工场4 46
A.C.E.异世界传说 47
再见月夜 48
拳皇94 REBOUT 49
合金弹头 49
出租超人 50
剑豪3 59
火影忍者 NARUTIMENT HERO2 62
仙乐传说 74
樱大战V EPISODE0 荒野的少女武士 83
钢之炼金术师2 赤色炼金术之恶魔 86
VR战士 电脑世纪 90
多罗罗 96
幻想水浒传IV 102
世界足球胜利十一人8 108
战国无双 猛将传 112

PSP

英雄传说 Gagharv trilogy 白发魔女 51

XBOX

出租超人 50
OUTRUN2 58
幻影沙尘 114

其他栏目索引

情报网络 11
游戏龙虎榜 16
游戏时刻表 17
新作评议会 116
非常精品推介 118
G画廊 120
Our Shop 121
漫动作 123
读编漫话 126

梦回三国扫描制作

18 新作狙击

PS2 最终幻想VII 地狱犬的挽歌 18
PS2 潜龙谍影3 食蛇者 22
PS2 樱大战V 再见吧，我所爱的人 24
PS2 狂人 26

GBA 王国之心 记忆之链 54
转转瓦里奥制造 55
耀奇之万有引力 55

GC 出租超人 50
马里奥聚会6 52
超级机器人大战GC 53

NDS 蛋兽英雄 56
一切都是为了你 57

PS2 温达与巨像 28
源氏 29
浪漫沙迦 30
凡人物语 31
勇者斗恶龙VIII 天空、海洋与大地和被诅咒的公主 32
王国之心II 33
数码恶魔传奇 同调化身2 34
恶魔猎人3 35
绝体绝命都市2 36
新撰组群狼传 37
SEGA 拉力 2005 38
追击者之诗 39
勇者斗恶龙 & 最终幻想 富豪街特别版 40
炸弹人对战 41
鲁邦三世 染上赤红色的哥伦布遗产 42
机动战士高达SEED 没有终结的明日 43
新世纪勇者大战 44
光明之泪 45
美少女梦工场4 46
A.C.E.异世界传说 47
再见月夜 48
拳皇94 REBOUT 49
合金弹头 49
出租超人 50

PSP 英雄传说 Gagharv trilogy 白发魔女 51

XBOX 出租超人 50
OUTRUN2 58

65 大攻略

GBA 口袋妖怪 翡翠 65
PS2 仙乐传说 74
PS2 樱花大战V EPISODE0 荒野的少女武士 83
PS2 钢之炼金术师2 赤色炼金术之恶魔 86
PS2 VR战士 电脑世纪 90
PS2 多罗罗 96
PS2 幻想水浒传IV 102
PS2 世界足球胜利十一人8 108

59 初心锦囊

PS2 剑豪3 59
火影忍者 NARUTIMENT HERO2 62
GC BIOHAZARD 4 64

112 研究家

PS2 战国无双 猛将传 112
XBOX 幻影沙尘 114

2 特别报道

东京电玩展2004现场传真 2

健康游戏忠告：抵制不良游戏，拒绝盗版游戏。注意自我保护，谨防受骗上当。适度游戏益脑，沉迷游戏伤身。合理安排时间，享受健康生活。

■总编辑／社长：惠秋建 ■运营总监：郑鸿荣 ■副总编辑：韩洪泰 戴郁思 ■副社长：王少华 马抗美 杜迎秋 ■主管：河北省科学技术协会 ■主办：河北省科技咨询服务中心 ■编辑出版：《科技风》杂志社 ■社址：中国·河北石家庄市裕华东路100号 ■邮编：050011 ■编辑部电话：0311-6962894 ■邮发代号：18-38 ■国际标准刊号：ISSN1671-7341 ■国内统一刊号：CN13-1322/N ■广告经营许可证号：1301024D00010 ■出版日期：2004年11月1日 ■定价：人民币9.8元

读者、发行服务：深圳市34—007信箱 | 邮编：518034 | E-mail: GAME-KJF@vip.163.com

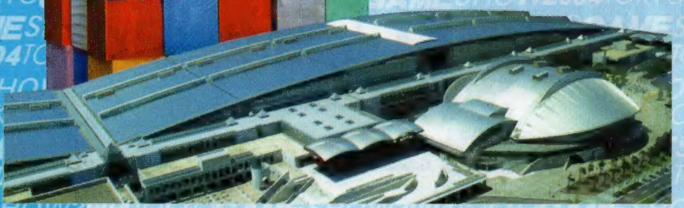
本刊作者文责自负。对于侵犯他人版权或其他权利的文字、图片稿件，本刊概不承担任何连带责任。

本刊文章未经允许，不得以任何方式进行转载或抄袭，违者必究。

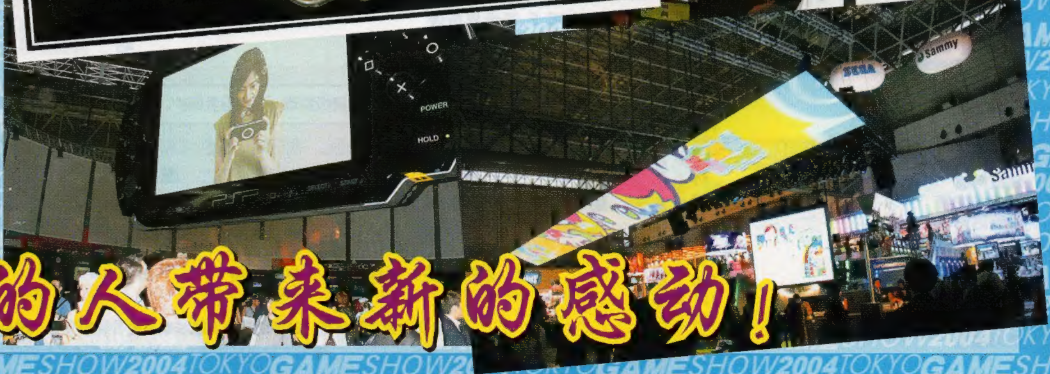
电玩太郎直击报道！

东京游戏展 2004现场传真

如今已经变成每年一度的东京游戏展，本届仍旧在千叶县幕张举行，为期三天的展会共展出了数百款最新的游戏作品，其中包括了家用游戏、手掌机游戏、手机游戏以及电脑游戏。当然也吸引了各方的业界人士、记者以及10多万名游戏迷到场参观，而今年笔者也仍继续为本刊读者详细报导这个每年一度的游戏界盛事。



本届展会的场馆从一号至七号，与往届一样，七号场馆是用来举行活动的，并设有儿童专用展区。至于一号场馆则和以往一样，属于购物区，各厂商在这里设置摊位，售卖有关的游戏精品，所以实际上只有第二号至第六号场馆才是游戏展览区，其中展出以家用游戏为主的厂商有20多间，但借用较大型展区的厂商则只有19间，数目上比以往要少。下面，笔者会将大型厂商展出的内容进行逐一说明。



为全世界的人带来新的感动！

《荒野兵器 4》闪亮登场！

有不少年底发售的游戏大作与超薄型 PS2 同时推出。

这就是 PSP 的专用记忆卡。

SCE

本届展会中，SCE的展区与以往相比有很大的差别，首先是厂商以往对于拍摄问题都采取开放态度，即是说可以随便拍照，所以甚得记者们的欢心。然而本届展会上却突然严格控制了这方面的尺度，不让任何人拍PS2展区内的游戏映像（PSP则可以拍摄）。其次就是往年在SCE展区或多或少都能玩到其他厂商的作品，然而今年却没有。

若说本届游戏展是属于PS2和PSP的独角戏，相信没有太多人会反对，因为厂商刚刚发表了新型的PS2主机，况且在任天堂缺席，而XBOX又处于明显弱势的情况下，PS2的游戏足足占了六成多。手掌机方面由于NDS没有出现，再加上PSP又是首次可以公开试玩，使它无可争议地成为了SCE展区内的焦点。

SCE展区主要分为左右两个部分，左边是手掌机PSP，它以圆形墙壁构成，于入口上空挂着一部巨大的PSP型大电视，不停地播放PSP对应作品的映像，以及介绍PSP的机体构造。从中会发现原来十字键之下的类比摇杆是如此扁平而小巧，的确是出乎常人的意料。此外，在墙上设置了所有能够试玩的PSP游戏，包括SCE自家及第三方厂商的作品，而在场区中央则有多位SHOW GIRL各配带着一部PSP，让来场者一边玩一边再旁进行说明。

右边则是PS2展区，正面有多个展示柜，分别摆放了新型PS2以及未来PS2的重点推荐作品，包括《GT4》、《高达对Z高达》、《A.C.E.》、《重生传说》、《决战III》和《MGS3》，其他的电视上也不断地播放着有关映像。

旁边则有SCE的两大重点新作《源氏》和《温达与巨像》，两者均以配合其风格的建筑设计来布置场景，而《源氏》已备有现场试玩，但《温达与巨像》仅播放了游戏映像。在两款大作的旁边则是赛车迷期待已久的《GT4》，厂商在这次游戏展上首度举行的发表会上正式宣布游戏定于12月3日发售，并且将加入一个名为“B–SPEC”的模式。

于《GT4》展区旁则是SCE其他的试玩作品，包括《荒野兵器4》、《妖精战士 世纪》、《瑞奇与叮当3》、《爆封SRUSH! KIZYNA岚》和《看我的龙》，其中《看我的龙》在现场还大派体验版。至于展区背后则是EYE TOY游戏体验区，其中有《CARD CAPTER SAKURA》、《DDR FESTIVIAL》、《SEGA超级明星》等作品。

PSP 新作阵

Microsoft

与往年一样，基本上想玩XBOX游戏的话，只需走到Microsoft展区便已经足够了。在展区其中一边为大型屏幕，分别播放各款新作映像以及举行不同的活动，例如发布XBOX成为2006年世界杯指定游戏机，还请来日本代表拉莫斯到场造势。

在大屏幕左边是XBOX的超大作《光环2》，这是该作品首次在日本公开试玩，还能让8人进行分组网上对战体验，展区前又摆放了真人大的主角MASTER CHIEF的塑像，以及该角色的巨大版KUBRICK，实际版将只有6cm大，只有购买初回版抽奖才有机会获得，名额4000个。

而大屏幕右边是赛车游戏《FORZA》的展区，除了有可供站立试玩的位置外，还有特制驾驶座式试玩台。在《FORZA》隔壁则是两款SEGA作品《OUTRUN 2》和《SPIKEOUT》区，特别的地方是在这里才能尝试到网上对战的特色。到了大型屏幕背后，则有两款Microsoft专用作品《布林克斯2》和已发售的《幻想沙尘》。

透明蓝色版XBOX也有展出。

至于展区另一边则是TECMO大作《DOA终极版》的试玩区，当然在这里也可以体验网上对战的快感。而在展区的中间，则备有多款来自海外及日本第三方厂商的作品试玩，包括FROM SOFTWARE开发的《金属之狼 混沌》、《PSYVARIAR 2》、《MECHASSAULT 2》、《翡翠帝国》和《FABLE》等等。

XBOX版《SPIKEOUT》首次可进行四人网上合作。

XBOX LIVE当然是厂商的重点宣传对象。

按照实物制作的主角KUBRICK模型。

真人大的MASTER CHIEF塑像。

XBOX LIVE新兵器VIDEO CHAT登场。

在这里也可玩到《DOAU》。

连赛车手也称赞够真实的《FORZA》，很多人排队想玩。

厂商的重点作品《FABLE》美版正在热卖中。

《OUTRUN 2》可尝试四人网上对战。

美国人眼中的中国风作品《翡翠帝国》。

《金属之狼 混沌》玩起来非常痛快。

在展区内已能玩齐所有XBOX作品。

NAMCO

这次NAMCO展区继续将招牌角色吃豆先生的充气公仔设在展区上方，远远地就能望见。游戏方面，全部公开的作品均已能试玩，PS2方面包括《皇牌空战5》、《重生传说》、《追击者之诗》和《太鼓之达人GO！ GO！五代目》。

另外，GBA的新作《世界传说 换装迷宫3》，此外还设置了多部街机版的《铁拳5》。至于厂商为PSP开发的作品《永恒传说》和《新RIDGE RACER》也能试玩到。

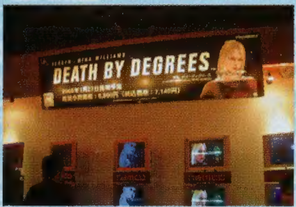
展区的主屏幕则以各大作品为中心举行不同的游戏演示及TALK SHOW，例如以历代“《传说》系列”角色为主的人气投票，而多位曾参与配音的声优自然也有登场，并首度公开《重生传说》的主题曲《Good Night》。

NAMCO展区自然不能缺少吃豆先生。

主屏幕上显示着正在举行的游戏活动。

驾驶动作游戏《追击者之诗》。

《重生传说》确定发售日与价格。



动作冒险游戏《死亡认证》。

《铁拳5》展出街机版本。

PSP版《新RIDGE RACER》暂时只见旧赛道。

最近才发表的《太鼓之达人五代目》。

SEGA/SAMMY

收购了SEGA的SAMMY，于本届游戏展中便合用了一个展区，为了表现出不分彼此的情况，两家厂商也并没有特别地把作品分开，而是混在一起展出，还有该区最大的特点是分为三层，相当有特色。

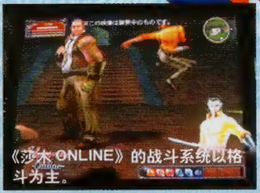
由于本次两大厂商联合展示新作，故此作品数量相当丰富，最下层右边角落是《PUYO PUYO FEVER》的展区，可以试玩PSP版本，也有在电视中播放的NDS版，而试玩的人都可获得PUYO汽球一个。左边则是电脑版《PSO BLUE BURST》的体验区，试玩玩家能得到体验版。

第二层则有《光明之泪》、《新撰组群狼传》、《剑风传奇》、《SEGA拉力2005》，以及电脑游戏《达比胜利者俱乐部ONLINE》的试玩，当中试玩《剑风传奇》和《DOCO》的人都可获得一张体验版。而在第二层中央则有一个地下层，可以试玩日本卖到接近百万数量的《北斗之拳角子老虎机》的新版。

第三层则是《樱大战V》以及其他作品的展示，当中《樱大战V》的展区除了挂着各主角的巨大画像，还有一个巨大的自由神像装饰，而该处需要特别在右边排队上楼梯才能到达。其他作品方面则有《SEGA超级明星》、《OUTRUN 2》、《SPIKEOUT》、《RUMBLE FISH》和《兽王记》等作品试玩。

此外SEGA/SAMMY展区也有相当多的活动举行，例如由铃木裕现身说法的《莎木ONLINE》、广井王子与大场规胜连续两天的《樱大战V》讲座，以及《RUMBLE FISH》格斗比赛等，内容精彩丰富。

由发福了的铃木裕讲解《莎木ONLINE》的特点。


《莎木ONLINE》的战斗系统以格斗为主。

《樱大战V》的体验区设在最上层。

广井王子与大场规胜亲身登场介绍。

《樱大战V》的声优各自介绍其负责的角色。

《樱大战V》女主角的声优们合唱游戏的主题曲。

巨大的纸板——自由女神像一样很有气势。

两大厂商联合展示多款新作。

快要发售的《光明之泪》当然可以试玩。

有美女衬托的《SEGA拉力2005》不知哪个才是主角。

《光明力量》新作仅播放宣传片。

《新撰组群狼传》也甚有人气。

《兽王记》是初次让人试玩。

预定与NDS同日推出的《一切都是为了你》未有试玩。

SAMMY街机格斗移植作《RUMBLE FISH》。

SLG名作最新产品《大战略电击战》。

EYE TOY作品《SEGA超级明星》。

《梦幻之星》新作的CG动画映像。

《SPIKEOUT》的完成度令人满意。

《SEGA拉力2005》试玩时都使用驾驶座来感受。

PS2版《VF2》一样有人捧场。

试玩《剑风传奇》可获得体验版。

电脑版《德比胜利者俱乐部ONLINE》大受欢迎。

KONAMI/HUDSON/元气

与去年一样，本届KONAMI继续与有业务关系的HUDSON和元气共同参展，不过这三者却又各自区分为独立的展区，彼此互不影响。

先说说KONAMI，该展区基本上分为五大部分，其一是以迷彩绿色为主的《潜龙谍影3 食蛇者》展区，除了大型屏幕不间断地播放该作品的最新映像外，还不时有制作人现身讲述游戏中的各种特点，例如主角的治疗系统“CURE”，还公开《MGS3》中会收录一个有关SCE招牌角色“毕波猴”的有趣游戏模式。在该区中可现场为到场人士进行人体彩绘，至于试玩的版本与E3时相同，只是配音及字幕变成日语。

其二是女子摔角游戏《摔角玫瑰》，在大型屏幕中不停地播映有关的映像，还有开发人员为在场人士进行游戏讲解，而此游戏中还设有一个鉴赏模式。

其三是赛车游戏《ENTUHUSIA》展示区，该处设有两个连座位的比赛筐架，试玩的人可以挑战计时赛，展区内便会显示出最快的成绩，此外还有人实况报道比赛盛况。

其四是主屏幕，介绍除上述3款作品以外的其他游戏，例如新动作游戏《OZ》、《J.联盟WE8》等作品。那里也有多款作品可供试玩，例如正式宣布在日本推出的《微型打击者》以及《新魂斗罗》、《POP' N MUSIC》等新作。此外《WE》的育成版《WET》决定推出新作《欧洲俱乐部胜利十一人 战略版》，于场中播放映像。

其五则是各游戏的试玩机台，包括一些由KONAMI代理其他厂商发行的作品，以及开发中的4款PSP作品的试玩，分别有《潜龙谍影ACID》、《麻雀格斗俱乐部》、《CODED ARMS》，至于《伊苏VI》则仅播放映像。

《MGS3》限定版内容也有展出。

扮演SNAKE与EVA的人唯妙唯肖。

《MGS3》试玩内容与E3相同。

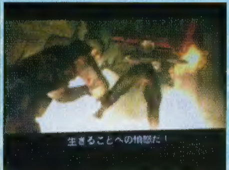
SNAKE的着衫公仔及KUBRICK公仔。

《ENTHUSIA》计时赛备有专用筐架。

备有现场的人体彩绘。

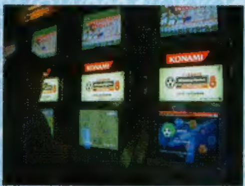
《MGS3》开发者详细说明食物系统。

加入了《捉猴》的《MGS3》是否会暗示着该游戏移植其他机种的可能是零呢？



《MGS3》再有最新游戏映像展示。

女子摔角游戏《摔角玫瑰》有专用展示区。



日联赛版《WE8》吸引力稍弱。

动作游戏《微型打击者》宣布在日本发售。

《潜龙谍影 ACID》颇受好评。

《天外III》首度公开让人体验。

HUDSON方面，其主力作品分别是《桃太郎电铁USA》和《天外魔境III》，两者均有现场试玩，而在特定的机台试玩，更可以获得特别的福袋赠品。此外厂商还展出手机版《天外魔境》以及PSP的首款新作《炼狱》，这两者都能够实际试玩到。

元气方面则只展出了两款PS2新作，包括赛车游戏《RACING BATTLE》和动作游戏《幕末风云传》，前者只以较普通的站立方式试玩，而不像过去会设有驾驶座椅。后者的布置则相当具有日本味，并且设有长椅可供坐着试玩，更有漂亮的SHOW GIRL教在场人士如何玩。

展区布置得就像车房一样。

有专人教到场人士玩《幕末风云传》。

SQUARE ENIX

虽然去年一度开放了对记者的限制，允许记者拍摄游戏映像，可是今年又再次禁止任何人拍摄，但由于该厂商的作品吸引力极大，所以有许多人都用各种手法去偷拍。

本届SQUARE ENIX展出的作品量可以说是近年来最多的，在展区的左边有巨大的屏幕，不断地播放各新作的映像，所以差不多每天都会有人驻足欣赏。而展区正面则以手机游戏《FF VII 危机迫近》及两个MMORPG《FFXI》和《EVER QUEST II》为主力，其上则有多个屏幕显示展区的平面图和新作映像。

在展区右边则分为四个体验馆，可以分别排队看《FF VII 降临之子》的映像以及试玩《DQ VIII》、《浪漫沙迦》和《王国之心 II》这3款大作，于第二天需要排60分钟才能试玩到。而TRI-ACE开发的RPG《凡人物语》以及《前线任务ONLINE》等作品则设在展区中央部分。

SQUARE ENIX展区占地甚广。

扮演《EVER QUEST II》人物的宣传女郎。

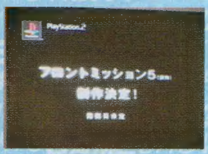
是这位《FFXI》女郎吸引人，还是其身后的怪物布偶更吸引人呢？

吸引着许多人目光的SQUARE ENIX展区内部。

扮演《FF VII BC》神罗组员的的工作人员。

想试玩《DQ VIII》必须排队一个小时。

《FF XII》只播出高素质的CG片段而未设试玩。



现场发表将要开发《前线任务5》。

《FF VII DC》播放了不少新映像。

CAPCOM

这一届CAPCOM的展区可以称得上是最醒目的，因为一向以黄色为主色调，所以本届展区由许多圆形的黄色光管来构成，除了充满科幻味道外，还相当眩目。

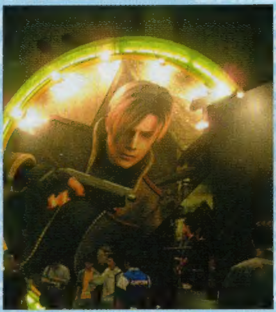
CAPCOM展出的作品相当充实，主打游戏分别是《恶魔猎人3》和《红侠乔伊2》，它们分别设在中央大型屏幕的左右两边。而厂商另一期待之作《BIOHAZARD 4》，则采取闭门方式试玩，来场者必须排队等候才能试玩到。而排队玩以上3款游戏的人士，都会获得一条印有厂商商标的手腕卷带。

其他展出的作品主要是以PS2为主，包括《洛克人X8》和《怪诞城之夜》，也可任玩街机版《CAPCOM FIGHTING JAM》。此外是本届焦点的PSP，在CAPCOM展区可玩到《恶魔救世主 混沌之塔》。厂商还在主屏幕上不断地公开各新作的映像，其中能发现一些大作的最新情报。另外也少不了各式的游戏比赛，在现场还可拿到大量派发的介绍该厂作品的映像DVD。

CAPCOM展区充满了科幻气息。

厂商主打作品之一的《恶魔猎人3》。

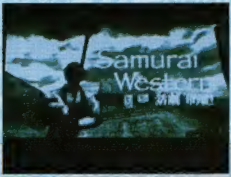
《怪诞城之夜》也引来不少人驻足。


《BH4》要排队入室内试玩。

《红侠乔伊2》展区位于左边。

类似《钟楼》的动作冒险游戏《狂人》。

《洛克人X8》当然也已现身。



《侍道》新作《SAMURI WESTERN活剧侍道》只有宣传映像。

PSP版《恶魔救世主》已经可供试玩。

《红侠乔伊2》一次只限玩5分钟。

BANDAI

位于Microsoft对面的BANDAI，本届继续以“《机动战士高达》系列”作为主力，多款作品包括已在E3展出的GBA游戏《机动战士高达SEED DESTINY》、《SD高达力量》等作品，其他的游戏当然包括10月推出的《机动战士高达SEED 没有终结的明日》。

至于许多国内玩家期待的《机动战士高达 高达对Z高达》则未能提供试玩或播放映像，反而在SCE展区可以看到，实在令人奇怪。而由NAMCO开发的《机动战士高达 飞马计划》则在场中派发海报，不过往往在瞬间便能派完。

除了高达，BANDAI当然还有许多与动漫画有关的游戏展出，其中最多人玩的要算是已经推出的《火影忍者 NARUTIMATE HERO 2》，其他的还有《冒险王比特》、《魔界小金毛》等。此外，厂商还有不少作品是在超大型落地屏幕中播放，包括近年来人气复苏的《圣斗士星矢》PS2版CG动画，以及即将推出的《宇宙战舰大和号》和新发表的《飞越颠峰》等。

新发表的PS2作品《传说的沙迦之战》。

重点商品之一的《火影忍者 NARUTIMATE HERO 2》。

《机动战士高达 飞马计划》的海报分时段派发。

动作ARPG《冒险王比特》。

《宇宙战舰大和号》现场并未能玩到。

《机动战士高达SEED 没有终结的明日》当然有得玩。

PS2版《圣斗士星矢》只播映了CG动画。

BANDAI多款PSP作品均备有现场体验。

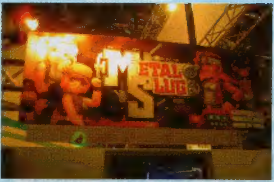
SNK PLAYMORE

以动作及格斗游戏为主的SNK PLAYMORE，本届仍然离不开以上两类作品，其中为了庆祝《KOF》10周年记念，特别在展区介绍了多代《KOF》的历史，并设置其街机版让来场者试玩。虽然这些都是旧作，但一样吸引许多人玩。

至于街机最新作《NEOGEO格斗竞技场》则只在大型屏幕上播放了开发中的游戏映像。最新作品包括PS2与XBOX上的多款移植游戏《合金弹头4》、《SVC CHAOS》等，较令人注目的要算是PS2的《KOF' 94 RE-BOUT》和立体版《合金弹头》，前者画面经过重新制作，厂商更会推出一款复刻自NEOGEO的PS2手柄。至于立体版《合金弹头》则是将画面及玩法完全3D化，但是却不失原作的风格。此外，厂商还在大屏幕上公布将一系列的格斗作品以多合一方式推出PS2版，而且全部对应网上对战，至于传闻中的《拳皇 极限冲击2》就没有出现。

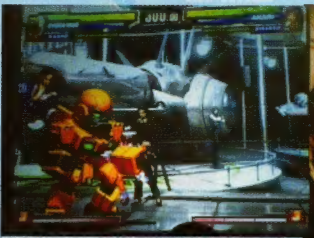
在展馆之外早已进行了宣传。

实现网上对战的《KOF' 94 RE-BOUT》。


立体版《合金弹头》首度现身。

最适合用来玩格斗游戏的复刻版NG手柄。

PS2版《合金弹头》玩法完全立体化。


《NEOGEO格斗竞技场》中的新角色陆续登场。

即使是旧街机版《KOF》一样吸引了许多人。

KOEI

本届KOEI最出风头的作品仍然是"无双"系列，那就是会于PSP上推出的《真・三国无双》，厂商设置了3部PSP供玩家排队试玩，吸引了很多人。

而除了《真・三国无双》外，其实这次KOEI展区是比较令人失望的，因为是主力可供试玩的游戏竟然是已发售的《战国无双 猛将传》。而预定冬季推出的战略大作《决战III》以及刚发表的MMORPG追加资料碟《信长的野望ONLINE 飞龙之章》，就仅仅播放了宣传用的映像，多少令该展区的吸引力大为下降。

展区中最注目的还是PSP版《真・三国无双》。

《信长的野望ONLINE 飞龙之章》仅播放了映像。

只以发售中的《战国无双 猛将传》作为主力。

《决战III》未能试玩令其声势大减。

恋爱育成游戏新《ANGELIQUE ETOILE》获得女性青睐。

ATLUS

在开展之前公布了不少新作的ATLUS，本次是连同TAKARA的作品一起参展，但是却没有提到TAKARA。

展示的游戏方面，很可惜NDS以及PSP的作品都未有现身，所以大家的焦点都落在PS2的新作上，能试玩到的游戏包括刚推出的《九龙妖魔学园记》、SRPG新作《STELLA DEUS》和《新世纪勇者大战》。而在展区的大型屏幕上还不时地转播举行的各项活动，并介绍各款最新作品，包括在第三天还播放了《新世纪勇者大战》的开场动画，以及原创作品"量子跳跃"的机械人合体场面。其他还有由SRPG变成AVG的《梦幻骑士IV 回归》以及《数码恶魔传说 同调化身2》，这两款游戏分别请来了负责配音的声优登场现身说法。

本届ATLUS新作亦不算少。

电脑MMORPG《女神转生 ONLINE》当然也登场了。

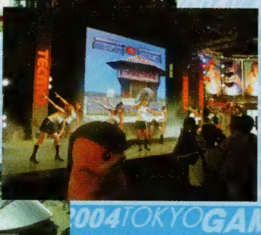
《新世纪勇者大战》也很有吸引力。

TECMO

本届TECMO继续以《DOA终极版》作为主力，该展区主要分为左右两边，中间则是举行活动及表演的大型屏幕。

本届《DOAU》和《武装雄师》两大XBOX作品设在左边，除了可供试玩外，《DOAU》更可进行网上对战的体验，笔者发现格斗时流畅度极高，而《DOA2》的BOSS天狗也是能够使用的角色。

至于另一边则以PS2的新作《影牢II》和XBOX的《致命的画面II 红之蝶》为主，尤其是《影牢II》相当受欢迎，《致命的画面II 红之蝶》则将会像"《BIOHAZARD》系列"那样，于游戏机中心设置恐怖剧场《零4D》。此外，厂商在会场还发表了PS2的新作《TECMO体育爆裂王》，那是EYE TOY的专用作品，内容包括打拳、棒球、篮球、足球等各类运动迷你游戏。



厂商第一次为EYE TOY开发的作品《TECMO体育爆裂王》。

《DOAU》连BOSS天狗也能使用。

设计陷阱的游戏《影牢II》花样百出。

XBOX版的《武装雄师》新作已能实际地试玩。

东京电玩展SHOW GIRL靓丽风景线

本届东京游戏展的观感

自从东京游戏展（TGS）第一届开始，笔者便每年都会到现场进行采访，而且从来没有间断过，所以也可以称得上是TGS游戏展衍变的见证人了。

当年的游戏展风貌

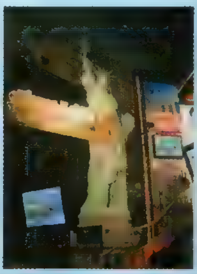
东京游戏展其实是取代当年一个叫CGS（CONSUMER GAME SHOW）的游戏展，CGS同样是以家用游戏机为主，当年也是笔者首次参观的海外游戏展。老实说，那时CGS的规模的确不及现在的东京游戏展，因为光是场馆就已经相差颇大了，如今的东京游戏展一般都要动用3个巨大的场馆，每间厂商都可以在其中搭建独具个性的展区。

单是试玩新作可能未必能满足大家

现在的游戏展与以前大不相同。

而那时CSG感觉比较接近于大型书展，各厂商的展区以间隔方式的小摊位构成，他们仅以最简单方式——一部电视配一部游戏展出其最新作，各厂商的展区可以说没有什么特色可言，分辨厂商的唯一方法就只有看隔板上的厂名了。不过到场的游戏迷其实对于展区的设计并无所求，最重要的就是能率先玩到最新的游戏作品。

从CGS变成现在的东京游戏展，其中最大的改变自然是TGS充满了大型展览的感觉，拥有广阔的场地，各游戏厂商不论是大是小，都会悉心地去设计自己的展区，务求展现出独特的个性魅力。当然大厂商在这方面会占有优势，在财力许可的情况下，除了展区占地面积更大外，还可以搭建大型舞台，举行各种比赛或表演，并制作许多大型的摆设及广告板，以及设置许多部游戏机供到场人士试玩新作，所以东京游戏展更加像一个“娱乐SHOW”。



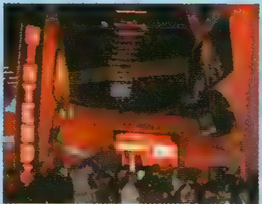
厂方花更多的心思在展区设计上。

TGS的吸引力及转变

E3的规模远超TGS。

不过东京游戏展与每年5月举行的E3还是不可同日而语的。可能对国内玩家来说，TGS展上的游戏作品风格比较贴近自己的喜好，不过要论展览规模及在展区内所花的心思方面，E3还是远远地凌驾于东京游戏展的。在东京游戏展中如果单是看的话可能一天已经足够了，但是在E3中相信3天也走不完所有场馆。还有一点就是至今为止东京游戏展依然无法请得动任天堂，这显然是任天堂对于该展览还是抱着不参加也没有损失之感，与之相反，任天堂却从来不会错过在E3上展出的机会，可见任天堂对这两大展会在态度上的差异。

说回东京游戏展，其实如今用每况愈下来形容该展览也不为过。大家都知道经济不景气之风在这几年内席卷全球，软件的销量在大不如前的同时，更有许多游戏厂商宣布倒闭或被收购。能存活下来的大型厂商都是有一定实力的，所以如今游戏界已经变成倾向于精锐化。



任天堂每年都不会在TGS现身，但从不缺席E3。

受这个结果影响最深的就是游戏展，过去的游戏展可能有多达100间厂商参展，可是现在有60多间厂商参展便已是极限了，这其中还有一半和家庭游戏机无关。大会组织者CESA方面也因为这种大环境的问题下而做出了许多迁就工作。例如增设电脑游戏专区、增加手机电话游戏展区，甚至连海外厂商，如韩国及台湾的游戏也加入到参展之列。这其中的主要原因就是日本国内的家庭游戏厂商越来越少，又或是根本负担不起参展费用，因为场地租借及搭建展区的费用少说都要数十万元。

话题性每况愈下

游戏展的规模已经大不如前。

游戏厂商减少是直接削弱游戏展吸引力的重要原因，毕竟玩家是为了看最新的游戏作品而到场的。事实上，近年来东京游戏展最大的转变是由当初每年举行两届（春季和秋季），变成现在的每年一届。当初一年两届的确是相当不明智的决定，因为无论是哪一个国家举行的游戏展都是每年一次，要每年举行两次的话首先需要有足够数量的厂商支持，当初东京游戏展的确达到了这个条件，其中最大的原因是大型厂商当初由于有太多的新作在开发，所以要分两次才能够集中展出该段时间内预定发售的游戏作品。

参展的厂商越来越少。

不过将展会分为每年两次对小厂商来说却是沉重的负担，所以他们会选择有游戏推出的时期才参展，这样就分散了参展商的数目，最后因为游戏厂商的经营业绩每况愈下，对外界来说吸引力无疑正在减弱中。因此CESA不得不在3年前把东京游戏展从一年两次，改为每年9月举行一次，目的是希望能集中所有的游戏厂商济济一堂，重新营造出当年TGS的磅礴气势。

可惜的是，游戏业界目前还是倾向于消极的一面，好多当年的中坚厂商已经消失了，而有些厂商则因为当时没有什么新作品推出而不参加，试想开发中的游戏要大半年后才发售，马上参展对于销售是否有帮助的确很难说得上，还不如留些资金用在其他的宣传方面。例如FROM SOFTWARE手头上就有好几款作品正在开发中，可是本届游戏展中竟然并没有参展，这的确令人感到意外。实际情况是目前游戏展虽然仍然动用了3个场馆，可是其中一个是儿童展区，另有一半是贩卖精品的，真正与游戏有关的展区实际上只有一个半，更别说展区之间的间隔距离越来越宽阔，这些都是日本游戏界衰退的表现。

一年一次的展览也未能起到刺激作用。

变成SCE的个人表演？

说了很多东京游戏展的变迁历史，现在不如谈谈笔者对于本届东京游戏展的个人观感吧。简单一点来说，这次游戏展接近于SCE的独角戏，首先厂商打出了两招“必杀技”，分别是首次在日本可让玩家公开试玩手掌游戏机PSP，其次是展出了体积纤细的新型PS2。尤其是PSP对于许多人来说都具有相当大的吸引力上，况且之前E3上仅是展示游戏画面，并未有实际游戏可供试玩，本次可以说是真正地来个全面接触。

事实上这届游戏展因为任天堂依然避战，NDS更是一部都没有见到，例如SEGA虽然在展区中发表了两款NDS作品《可以为你死》以及《PUYO PUYO FEVER》，但是却并无提供试玩。而XBOX在日本也未能挽回劣势，除了Microsoft独力支撑外，只有极少数的第三方厂商展出有关XBOX的游戏。所以各厂商大部分作品不是PS2就是PSP的，其他如GC、GBA和XBOX游戏都几乎等于没有。如果撇开主流机种以往的作品，说本届东京游戏展是PLAYSTATION EXPO相信也没有什么人会反对。

NDS游戏都只能作壁上观。

不过问题正好出在这里，如果日本未来的游戏业界仍然由一机独大的话，到时候东京游戏展就会进一步变质，成为了某主机的“个人表演”。当然对于该主机的支持者来说会是好事，但笔者始终相信有竞争才有进步，相信有更多的玩家会希望看到各主机厂商的游戏争奇斗艳，百花齐放。

XBOX作品数目在本届展会中相当有限

PSP绝对是本次展会上最抢风头的。

情报网络

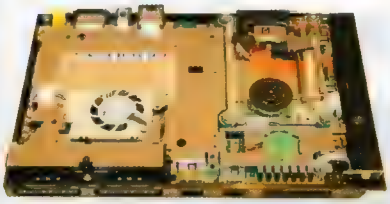
FRESH NEWS

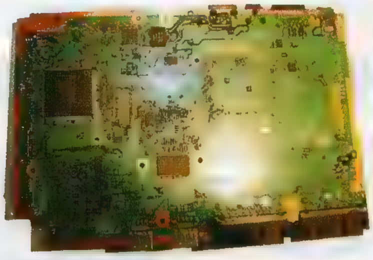
PS2 日本 超薄型PS2正式现身

之前有传闻指出SCE会继PSone之后，推出PS2的袖珍版PStwo，现在厂商终于在9月21日举行的“PlayStation Business Brefing 2004”中正式发表。这部PS2暂时还没有一个确定的名称，厂商只冠以新型PS2的称号，其编号正如之前报导的那样是“SCPH-70000”。其与旧型号PS2最大的差别，就是它那超薄的机身设计，体积只有旧型号的四分之一，表面积也要比旧型号小四分之一，重量是原来的二分之一。新型PS2已预定在11月3日进行全球性发售，并采取开放价格，厂商有信心在年底的大量对应游戏的支援下获得不错的销量。由于体积变小了，因此主机内部设计也进行了不少改良，例如由原来的抽屉式光驱变成了像PSone那样的揭盖式光驱。此外，电源将会变成接驳外置变压器，而且可连接100base-TX/10base-T的网络接驳器，美版则是附送ANALOG数据机。还有多人分插器也会有专用版本，而且可能会有一部分已推出的软件不能完全对应新机。最后，对应HDD硬盘的情况还未公布。

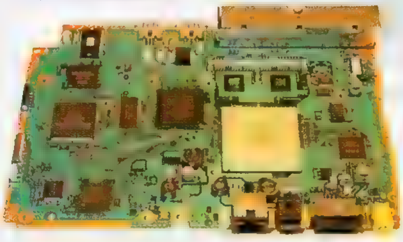
与这则消息同时公布的还包括厂商宣布新世代游戏主机PS3使用的媒体为BLU-RAY DISC，而PS2软件也可在PS3上运行。但是关于PSP的发售日与价格却未公布。

新型 PS2 的包装盒是黄色的。


主机拆开机面后的模样。

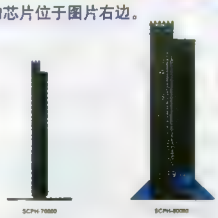

新型 PS2 的底板外观。

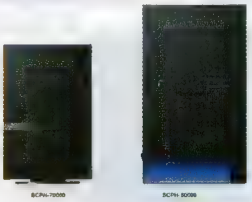
机身超乎想像的薄。


二合一的芯片位于图片右边。

主机变成开盖换碟方式。

将会附送连上网功能的变压器。


新型与旧型 PS2 的侧面比较图。


新型与旧型 PS2 的正面比较图。

PS2 日本 KOF极限冲击迅速发表续集

SNK PLAYMORE上个月才刚刚在PS2上推出的3D格斗游戏《拳皇 极限冲击》，现在已迅速宣布开发续作《拳皇 极限冲击2》，暂时还没有更多的情报公开，不过已预定在2006年发售，而续作仍将会继续在PS2上推出，而不是对应新世代主机。

PS2 日本 太鼓之达人5发表

NAMCO的人气打鼓游戏“《太鼓之达人》系列”，厂商已决定在PS2上推出最新作，名为《太鼓之达人五代目》，内容方面仍然会有前作中颇受好评的“太鼓合战”模式，以及数之不尽的迷你游戏及新歌曲。本作品预定在12月9日发售，单游戏4725日元，连一个太鼓的售价是7329日元。

NDS 世界 NDS 发售日与价格落实

将会撼动手掌游戏机界的两大新主机NDS与PSP，现在任天堂方面的NDS已经率先公布了发售日与价格，其推出日期为12月2日，定价15000日元。至于美版会比日版更早发售，推出日期为11月21日，定价149美元，日版的目标是在今年度（至2005年3月低）内卖出400万部。NDS采用双屏幕显示，再加上有触摸式屏幕操作功能，以及能对应当今的GBA软件，所以还是很有潜力的。不过厂商同时公布，使用NDS的原装充电电池连续游戏的话，只能使用6至10小时，这是否会影响玩家购买它的决心呢？

此外美国任天堂方面公布，与NDS主机同时发售的游戏作品名单将于10月初公开，事实上厂商已发表会推出一款连同游戏《银河战士：最初的狩猎》的同捆版，而《银河战士：最初的狩猎》就是较早之前在E3展出的《银河战士：猎人》的正式名称，此游戏备有能让4人同时进行无线对战的模式。另外，ACTIVISION已发表在NDS发售的同一天将推出《蜘蛛侠2》的NDS版。至于日版的NDS同期作品名单相信也会在10月7日的发表会上公布。

这就是NDS的包装样式。

NDS终于确定了发售日。

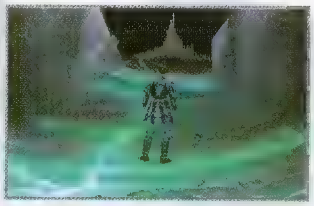
美国方面以“《银河战士》系列”新作作为首发作品。

PS2 日本 信长之野望 ONLINE 推出追加碟

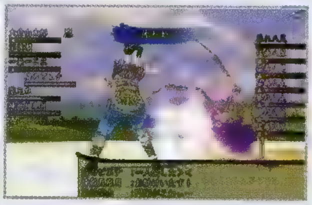
《信长之野望 ONLINE》首次推出升级版。

虽然KOEI的MMORPG《信长之野望ONLINE》的人气度不及SQUARE ENIX的《最终幻想XI》，但是也保持有一定数量的支持者，而在《FFXI》已经第二度推出追加资料碟的同时，KOEI终于宣布正在制作PS2版《信长之野望ONLINE》的追加资料碟——“飞龙之章”。

本作将会追加五大新内容，第一是玩家可以购买土地兴建自己的家，既可到商店购买家具，也能自行收集材料制作；第二是加入短时间游戏的TRIAL DUNGEON SYSTEM，可以独自进入迷宫，是个约花一小时就能完成的冒险型迷宫，而且随后会有高等级者才能进入的迷宫，以及会出现巨大的怪物。第三是角色等级上限提升至LV.60，追加新的生产菜单和潜在能力，合战也会分为步兵、射手及骑兵三种，大大提高了战略性，并且在合战前一星期会有与人对战的“前哨战”，可带自动生成的党徒去尝试一下。第四是加入新的经济结构“知行”，雇用NPC给予他们治水或开垦等指示，他们就会为你发挥出土地的最大作用。最后是建立自己的“流派”，当玩家不断提升常用的技能，当达到特定条件后就可以获得“官位”，而且是每个世界只此一个官位，并能以玩家的名字成立自己的流派。游戏预定12月中旬推出，定价6800日元（连旧版《信长之野望ONLINE》），若是已在玩的玩家，则可用2800日元在网上下载“升级版”。



加入试练迷宫系统。



与自动生成的党徒进行前哨战。

PSP 韩国 PSP 新作品名单公开

那边NDS进行了一轮新作攻势，这边PSP也不让对手专美，厂商最近公布了大批PSP的开发中的新作品，其中有不少全新作品，也有一些似乎是移植的或是旧作的续篇，例如ATLUS就有曾在SS推出的ARPG《公主的王冠》以及PS的女神系列RPG《女神异闻录》。SNK PLAYMORE首款作品更是3D版的《拳皇》。而SCE更会推出手掌机版的MMORPG！而BANDAI再次追加多款改编自动画的作品，如《龙珠Z》、《ONE PIECE》和《火影忍者》等，而新作品名单如下：

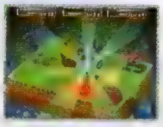
原来是这样放置UMD的。

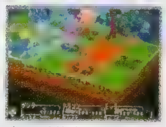
还有大家早已知道PSP是首部使用光盘的手掌游戏机，但是如何放入游戏碟（UMD）却一直没有交待过，现在终于有这方面图片公开。

厂商	名称	类型
AQUA PLUS	视觉小说(暂称)	AVG
ATARI	未定	AVG+AVG
	未定	RAC+ACT
	未定	RACE
ATLUS	EX人生GAME(暂称)	TAB
	TOGE MAX(暂称)	RAC
	公主的王冠(暂称)	ARPG
	女神异闻录(暂称)	RPG
IMAGINEER	EDITICATIONAL GAME	ETC
SNK PLAYMORE	拳皇(暂称)	3D FTG
MTO	天使收藏(暂称)	ETC
	解谜游戏(暂称)	PUZ
音乐馆	移动列车模拟器+电车DE GO!东京急行编(暂称)	SLG
GLOBALA	虫(暂称)	SLG
CROSSNUTS	战国大炮(暂称)	STG
KONAMI	未定	SRPG
SUCCESS	未定	TAB
SAMMY	实战PACHISLOT必胜法! 系列(暂称)	SLG
SCE	RPG(暂称)	RPG
	MMORPG(暂称)	MMO・RPG
	卡拉OK(暂称)	ETC
	GAMES(暂称)	上线游戏
	小说	ETC
	RED LINE(暂称)	通讯
TAITO	太空侵略者口袋版	STG
拓洋兴业	PURASUPURAMU 2 AGAIN(暂称)	PUZ
	HASIGARI EMPUSA!	SLG
D3	解谜游戏(暂称)	PUZ
TECMO	KARAKURI(暂称)	ACT
	TEMCO 我的世纪(暂称)	ETC
	哪里都有乐胜! PACHISLOT宣言(暂称)	SLG
DORAS	DORA SLOT SUPER HANA HANA 3.0	TAB
NAMCO	太鼓之达人(暂称)	ACT
	NAMCO博物馆(暂称)	ETC
BANDAI	苍穹之FAFUNA(暂称)	ACT
	龙珠Z(暂称)	未定
	火影忍者(暂称)	未定
	BATTLBER(暂称)	ACT
	LUMINES	ACT
	ONE PIECE(暂称)	未定
FROM SOFTWARE	王国领地(暂称)	RPG
	新机轴ADVENTURE GAME(暂称)	AVG
	天诛(暂称)	ACT
每日	东大将棋POTABLE	TAB
MEDIA WORKS	吉诺之旅 美丽的世界	AVG
YAMASA	山佐DIGI POTABLE(暂称)	ETC

NDS 世界 怪物农场登陆 NDS 兼 RPG 化

TECMO旗下的人气系列作品《怪物农场》，过去一直以育成SLG的方式登场，然而本次发表的最新作《怪物农场 狂欢大会》，将会首次以RPG形式登场，并且对应机种是任天堂新手掌机NDS。目前有关该游戏的故事内容仍然未明，不过依照画面所见，游戏应以森林作为舞台，而战斗画面经已公开，将会以下棋的方式进行，相信会颇具战略性。至于本作如何获得新怪物、双画面的利用方法以及操作方式等暂时仍不太清楚。游戏发售日未定。





该系列首次以RPG形式登场。

角色的对话场面。

PS2 日本 GT4光盘使用单面双层技术

《GT4》要动用两层DVD容量。

一众PS2玩家万分期待的SCE赛车大作《GRAN TURISMO 4》，在东京游戏展中已经正式确认了发售日期——2004年12月3日。该游戏由于开发制作涉及的范围与内容越来越广泛，追加的东西也越来越多，并曾数度延期，由春季延至夏季，由夏季延至秋季，如今有了确切的发售日后，玩家终于可以安心了。另外，厂商在展出新型PS2的同时，观众会发现揭开盖后，里面所放的正是《GT4》游戏碟，而且厂商同时表明今后软件将会继续朝着大容量方向发展，并以“《GT》系列”为例，指出当年《GT》使用的是一张CD-ROM，续作却变成了两张，而《GT3》变成DVD-ROM，到《GT4》更要使用单面双层的D9才能收录所有的数据资料。

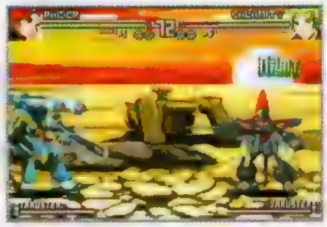
PS2 日本 侍道最新作发表

SPIKE在PS2上甚有人气的武士游戏《侍道》，现在又有新作公布。据知厂商在本届东京游戏展上会发表名为《侍WESTERN》的续作，从名称来看似乎会和西方世界拉上关系。此外，厂商将会在11月3日推出《侍道2决斗版》，那是经过改良的前作廉价版，里面还会收录《侍道WESTERN》的预告映像。

ETC 欧洲 欧版WINNING 8发售日速报

强化自日版《WINNING ELEVEN 8》的欧版足球游戏《PRO EVOLUTION SOCCER 4》，现在KONAMI方面公布PS2版会提早推出，发售日为10月15日，至于XBOX版则预定在11月推出，后者将会对应XBOX LIVE实现玩家网上对战的梦想，至于PS2版则没有任何上网功能。

GBA 日本 机动战士高达SEED再有新作


是否就是美版的《突袭战役》呢？

根据日本的游戏零售店透露，GBA上将会有《机动战士高达SEED》的新作，游戏名为《机动战士高达SEED 命运》，由BANDAI负责开发及发行，因为本作品是款对战格斗游戏，有可能就是较早之前美国方面公布的《机动战士SEED突袭战役》。游戏预定12月发售，定价4800日元。

XBOX 日本 DOA终极版又延期

又一次延期。

多番延期的XBOX人气作品《DOA终极版》，现在又一次令它的期待者失望，该作品原定于10月7日推出，现在突然又宣布延期三周，变成10月28日才能面世。厂商表示这是为了令玩家能有爽快的网上对战环境，所以必须有充分的准备，所以在万般无奈的情况下再次延期，希望本次真的是最后一次了。

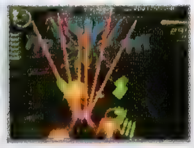
ETC 日本 高达对Z高达真身确认

原来是移植自《机动战士Z高达 幽谷VS.泰坦斯DX》。

以往曾报导过BANDAI将于12月分别在GC和PS2上推出名为《机动战士高达 高达VS.Z高达》的游戏，现在已经确认该作品就是移植自目前正于街机上热战中的《机动战士Z高达 幽谷VS.泰坦斯DX》。本次改题可能是因为本作名正言顺地可用“一年战争”中及《机动战士Z高达》中的机体对战。至于PS2版已确定能进行网上对战，而GC版则未有消息，相信只会以分割画面的方式表现，本作会追加一项名为“新宇宙世纪”的模式，两者同时预定在12月2日发售。

ETC 日本 街机射击作品移植DC与GC

目前在街机上可以玩到的作品。


DC版会抢先一步发售。

不久之前，TAITO曾发行了一款街机纵向射击游戏《混沌领域》，现在宣布移植到DC和GC这两机种上，负责发行的则是一间名为MILESTONE的公司。本作品的特别之处是玩家可以自由改变“秩序领域”和“混沌领域”两种场地属性。另一特点是玩家能挥剑破坏敌方的子弹，再加上“WING LAYER”与“LOCK-ON SHOOT”两种特殊攻击方法，另本作品的玩法相当有特色。DC版预定12月16日发售，定价5040日元，对应震动包及VGA BOX。GC版则要等到明年2月才能发售

ETC 日本 CAPCOM完全支持新世代机软件

虽然有不少游戏厂商早已在着手次世代游戏机的软件开发，但是对外却仍然保持着低调的态度，然而较早之前CAPCOM的执行人员阿部和彦在接受访问中表示，对于有可能在2005年底Microsoft、SCE和任天堂三间公司推出的新世代游戏机，CAPCOM都会为其提供软件。事实上CAPCOM的股价近日连续下挫，而9月9日推出的《BIOHAZARD 爆发 档案2》，根据市场调查仅卖出10余万套，与当年该系列过百万的销量相比，实在相差太远。而未来厂商的目标是尽量将软件开发费减低，或许未来CAPCOM会有更多的游戏同时推出多个版本。

XBOX 日本 OUTRUN 2特别赛道画面公开

《DAYTONA USA 2》的赛道。

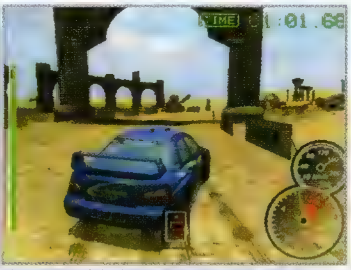
《SCUD RACE》的赛道。

以往曾报导XBOX版《OUTRUN 2》会收录《DAYTONA USA 2》和《SCUD RACE》的赛道，现在终于有新的游戏画面公开。从画面所见，这些追加的赛道相信是在网络对战中使用的，因为画面右边设有路程距离槽，而在槽的下方显示着比赛的圈数，玩家还能选择不同的车辆颜色。至于路程槽下方的圆形图案则用途未明，其上有“E”和表情符号，是否隐藏有什么玄机呢？美版预定10月25日发售，由Microsoft负责发行，售价39.99美元（约人民币480元）。日本方面则由SEGA亲自负责移植，预定在冬季发售。相信亚洲地区也会有行货版。

PS2 日本 SEGA 拉力 2005 正式发表

很久以前，就有传闻说SEGA正在开发人气越野赛车新作《SEGA RALLY 3》，而且对应机种是PS2，时至今日厂商终于正式发表了这款名为《SEGA拉力2005》。本作将会实际取得WRC（世界越野选手权）认可，而本作与以往系列作品最大的分别就是画面效果更为像真，例如道路上两边没有设置太多栏杆，允许车辆驶出跑道外，并且采用赛道自动生成的引擎“AGC”，换言之，每次玩游戏时，赛道的外观、天气、路面状况都会有所变化，这样玩家便不能靠记忆去练习驾驶技术了。本作品预定2005年发售，定价7140日元。

久违了的《SEGA 拉力》最新作即将登场。



这是越野赛车初次引入的赛道自动生成系统。

PS2 日本 DQ8 东京游戏展公开试玩

已定于11月27日发售的RPG大作《勇者斗恶龙Ⅷ》，现在又有进一步的消息。首先游戏售价出乎意料的高，含税价9240日元。其次，游戏再有新系统“SCOUT（侦察）”发表，一般来说，《DQ》的敌人都是在主角于野外移动中突然出现，进而展开战斗的，并不能在野外看见它们的踪影，然而如下图所见，主角好像被魔兽龙追赶，当被追到就会进入战斗，战胜后可以侦察该怪物。而另一图片显示出多只怪物站在主角背后，难道这就是本作的怪物召唤系统？看来一切还有待厂商日后公布了。本作品在本届东京游戏展中已经可以实际试玩到。

出现谜之指令的画面。

能否利用怪物来作战呢？

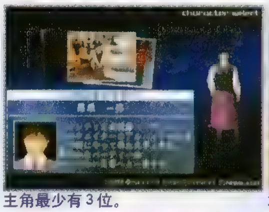
PS2 日本 NAMCO 创作的车辆追逐战

近年来，游戏界兴起了一股以驾车为主的动作游戏热潮，现在NAMCO也决定参与其中，发表了为PS2制作的名为《追击者之诗》的同类作品。游戏舞台是一座架空都市，玩家扮演主角负责执行不同的追车任务，并尽量利用都市中的道路捷径令自己更快地完成任务，任务数目超过50种以上，内容包括追踪、破坏、运送及战斗等。平常没有任务时，还可以自由地在街上行驶。此外根据任务的不同，玩家可以选择自己所驾驶的车辆，甚至能够自行调整设定。再加上游戏事件场面总时间超过85分钟，是款极为耐玩的作品。不过本作品的发售日及价格则未定。

又一款车辆动作游戏。

展开任务前可调整车的设定。

PS2 日本 绝体绝命都市续作发表



主角最少有3位。

本次以水淹都市为题材。

IREM两年前曾在PS2推出以求生为主题的动作冒险游戏《绝体绝命都市》，现在厂商宣布正在制作续集，本次的副标题为“被冰结的记忆群”。前作讲述大都市由于地震而陷于危机，本作则以另一天灾洪水为灾害源。本作预计将会有多名主角出现，从目前已公布的画面中所见，至少会有3人，玩家可以任意选择玩的先后次序。其次，前作主角要靠喝水来维持体力，本作却要以取暖来避免主角被冻僵，所以玩法上有着很大的差异。，此外，本作中还加入了一个逃生练习模式，玩家从中可以学到许多求生技能。游戏预定2005年内发售，价格未定。

PS2 日本 幻水 3 开发组最新力作登场

虽然早前报导过曾制作《幻想水浒传Ⅲ》的开发者已经自立门户，但是该游戏的制作班底中仍有人留在KONAMI COMPUTER ENTERTAINMENT TOKYO，他们最近刚刚发表了一款PS2新作《OZ（暂称）》，此作品是款立体动作游戏，暂时有关游戏部分的介绍并不多，从仅有的画面中可见，它是个以幻想时代为舞台的作品，预定2005年内发售，并于东京游戏展中正式现身。

现阶段只公开这幅图片。

PS2 欧洲 足球新作对应EYE TOY

SCE独立开发的足球游戏系列《THIS IS FOOTBALL（这就是足球）》，现在负责该系列制作的SCE欧洲伦敦开发部表示，其最新作《THIS IS FOOTBALL 2005》，将会加入对应EYE TOY的要素。该模式被称为“EYE TOY：CAMEO”，类似较早之前的棒球游戏《MLB 2005》，玩家可将自己的样子拍下来，变成游戏中一名球员的样子。此外本作品还有EYE TOY以外的网上锦标赛元素，欧洲版预定10月发售。

PS2 日本 决战 3 发售日决定

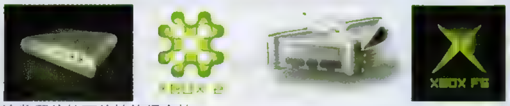
KOEI期望甚高的SLG大作《决战Ⅲ》，现在根据日本的购物网上的消息，了解到其发售日为11月25日。本作品以日本战国时代为背景，并且将会追加控制主角以动作游戏玩法来展开行动的战斗系统。而本作品还会有限定版“TREASURE BOX”，不过送什么东西则还不太清楚，相信应该还是角色设定资料集，或是摆设用的模型，这两个版本的价格均未定。

PS2 日本 丧尸打字强化移植至PS2

人气的打字游戏登陆PS2。

SEGA以光枪游戏《死亡之屋2》为蓝本制作出的打字游戏，受到了许多上班族的欢迎，曾分别推出街机、DC及电脑版。现在终于宣布移植至PS2，并取名为《死亡打字机 丧尸恐慌》。PS2版将完全收录以上各版本的内容，并且追加10种全新的迷你游戏。若玩家有两个USB键盘，更可以同时进行对战。游戏预定冬季发售，单游戏5040日元，连键盘版6090日元。

XBOX2主机外型预想图登场


这些图片的可信性值得商榷。

Microsoft正在全力开发中的次世代主机XBOX2，有关它的一切仍然相当神秘，暂时只知道会应用ATI公司制作的映像芯片，以及有多家游戏厂商已在准备制作与之对应的游戏。现在网上更流传着XBOX2的主机预想图，但估计是以假的居多，不过还是刊登出来让感兴趣的读者看看吧。

PSP 日本 麻雀格斗俱乐部宣布移植

KONAMI在街机上推出的麻将游戏《麻雀格斗俱乐部》，由于可以进行网上对战的关系，因此无论在日本还是国内都大受欢迎，并且很快便推出了三作。而这款网上麻将游戏相信有不少人都希望能移植为家用版，虽然现在厂商终于宣布移植该游戏，但却并不是家用机版，而是SCE的新手掌游戏机PSP版。PSP版正式名称为《麻雀格斗俱乐部（MAHJONG FIGHT CLUB）》。暂时未知何时发售，但已于本届东京游戏展中展出。

ETC 日本 真·三国无双网络版进军电脑界

暂时只预定在电脑上推出。

会分为不同规模的战斗。

KOEI近年来的百万级动作游戏“《真·三国无双》系列”，现在厂商宣布开发新作《真·三国无双BB(暂称)》，此作品对应机种为电脑，并只供雅虎BB会员专用，预定2006年春季推出，游戏价格及月费则未定。本作品是款MMO动作游戏，玩家可以制作原创的角色，在都市中与其他玩家交流并进行战斗。游戏主要分为3种战斗方式，“少人数战斗”可作单独个别战斗来育成玩家的角色；“多人数战斗”是接受军团指示，进行数十至数百人参加的战役，目的是在军团中扬名立万；“大人数战斗”则是进行军团与军团之间的争霸战，规模可达到千人级的数量。目前厂商还未决定是否会在其他机种上推出。

XBOX 日本 忍者外传下载第二弹发表

将会追加新的CG动画。

动作表现日臻完美。

不久之前，经由XBOX LIVE可以下载到新元素的《NINJA GAIDEN（忍者外传）》，现在厂商又发表了第二弹内容。与上一次追加的新要素所不同的是，本次的新任务流程较短，而且是全新的关卡，高手玩家大概花上30至40分钟便能完成。可剧情虽短，敌人却相对地变得更为强大，整体难度大约和以往的HARD差不多。敌方忍者会有新武器，以及会使用从未见过的新技“SHADOW”，另新增了一种怪物。而第二弹中玩家不会再有新武器或服饰。此外厂商考虑到一些没有条件上XBOX LIVE的玩家，或许今后会推出《NINJA GAIDEN DIRECTOR'S CUT（忍者外传导演剪辑版）》。

杂项情报

★KONAMI超人气动作游戏《潜龙谍影3 食蛇者》，日版已落实在12月16日发售，而美版将于11月中旬率先面世。

★NAMCO以《铁拳》里的尼娜为主角的动作冒险游戏《死亡认证》，已定于2005年1月27日推出。

★传闻已久的PS2版《圣斗士星矢》现在在日本正式发表，由BANDAI负责发行，发售日未定。

★多年前的人气机器人动画《飞越巅峰》，现在宣布制作成PS2游戏，发行厂商及游戏类别未定，预定2005年1月发售。

★曾风靡一时的卡通动画《不可思议之海的娜汀亚》，已宣布开发PS2版游戏，由CYBER FRONT发行，但游戏类别未明，预定2005年春季发售。还有一款《新世纪福音战士》的相关作品，未知是否为较早之前曾报导的“钢铁之女友”，预定2005年春季推出。

★NAMCO为PS2开发的“《传说》系列”最新作《重生传说》，已确定在12月16日发售，定价7140日元。

★TECMO才发表不久的设置陷阱的动作游戏《影牢2 黑暗幻觉》，现在预定于12月16日推出。

★SQUARE ENIX集合两大厂商的人气作品的桌上游戏《DQ & FF富豪街特别版》，已定于12月16日发售。

★TAITO聘请前《幻想水浒传Ⅲ》的开发人员自组公司开发的新动作游戏《TSUKIYO IN SARABA》，已定于12月22日推出。

★SNK PLAYMORE重制PS2版《拳皇94》，已定名为《THE KING OF FIGHTER' 94 进化激斗》，该作品还会有一个限定版“PREMIUM EDITION”，预定12月22日发售。

★许多人期待的《横行霸道：圣安德里亚》，已由原定的10月19日延期至10月26日发售。

★HUDSON大人气的招牌作品“《桃太郎电铁》系列”，将于东京游戏展上公开该系列的最新作品《桃太郎电铁M》，但未知本作对应什么机种。

★SEGA为EYE TOY开发的首款作品《SEGA超级明星》，将追加《太空频道5》、《咻咻火箭队》等新迷你游戏，游戏预定11月11日发售。

★TAITO发表的PSP首款作品《PUZZLE BOBBLE POCKET（口袋泡泡龙）》，已在本届东京游戏展中露面。

★SEGA宣布在PS2和XBOX上推出的《超级猴球 豪华版》，将会收录该系列前两作的全部内容，并追加46个新关，令游戏总关数达到300关。此外收录前两作合计12种迷你游戏。XBOX版更对应XBOX LIVE。

★ELECTRONIC ARTS已就新世代游戏机作品的开发而做好了准备，安排了多达200位制作人员的规模进行新游戏的制作。

★美国购物网已开始接受GC版《龙珠Z2》的预订，并预定12月28日发售，定价则只有19.99美元（约人民币160元）。

★SEGA的人气PUZ作品《PUYO PUYO FEVER》将宣布移植到NDS上，玩家当然可利用碰触屏幕的方式来游戏，预定今年内推出。

★根据“GT之父”山内一典透露，目前开发中的赛车游戏大作《GT4》，美版会先于11月发售，而日本方面却要等到12月3日方能推出。

★曾为SEGA制作“《猎头者》系列”的欧洲游戏开发商AMUZE，正拟定了一项名为“2006 PROJECT”的新世代机游戏开发计划。

©1996 JFA©2001 KFAadidas the adidas logo FEVERNOVA,the trigon logo and the 3-stripes nark are registered trade marks which are owened by the adidas-Salomon Group,used with permission the used of real player names and likenesses is authorised by FIFPro and is member associations.Milan s trademarks. name and logo appear under license from Milan A.C. S.p.A Official product manufactured and distributed by KONAMI under license granted by Roma International Football Service S.r.l. Produced under the license from Lazio Societa Sportiva S.p.A Parma Logo are trademarks of Parma Associazione Calcio S.p.A.©2003 KONAMI &Konami Computer Entertainment Tokyo ©董野秀一/讲谈社©SEGA ROSSO/SEGA 2003All manufacturers, cars, names brands and associated imagery featured in this game are trademarks and/or copyrighted materials of their respective owners. All rights reserved ©2003 GENKI©2003 KOEI Co.,Ltd.©1987-2003 IREM SOFTWARE ENGINEERING INC.All rights reserved ©CAPCOM CO.,LTD 2003 ALL RIGHTS RESERVED

TOP 10 游戏龙虎榜

[illegible]

读者票数截至9月30日

劲GAME人气榜 TOP 10

人气榜方面《战国无双 猛将传》仍然坚守第一位，《WE8》屈居第2位。新上榜方面，《樱花大战V EPISODE 0》初上榜就打入前5名之内，而另一新作《剑豪3》则暂时排在第9。

NO.1 战国无双 猛将传 前回1
PS2/KOEI/9月16日/ACT/4494日元
本 376 | 789 累

NO.2 世界足球 胜利十一人8 前回2
PS2/KONAMI/8月5日/SPG/7329日元
本 349 | 3327 累

NO.3 BIOHAZARD 爆发 档案2 前回3
PS2/CAPCOM/9月9日/AVG/7140日元
本 310 | 994 累

NO.4 樱花大战V EPISODE 0 荒野的少女武士 前回新
PS2/SEGA/9月22日/ACT/7140日元
本 282 | 282 累

NO.5 幻想水浒传IV 前回5
PS2/KONAMI/8月19日/RPG/7329日元
本 257 | 1873 累

名次	游戏	本 / 累
NO.6 前回4	多罗罗 PS2/SEGA/9月9日/ACT/7140日元	本 221 累 847
NO.7 前回8	口袋妖怪 翡翠 GBA/任天堂/9月16日/RPG/4800日元	本 204 累 418
NO.8 前回6	召唤之夜 铸剑物语2 物语2 GBA/BANPRESTO/8月20日/RPG/6090日元	本 188 累 1212
NO.9 前回新	剑豪3 PS2/元气/9月22日/ACT/7140日元	本 149 累 149
NO.10 前回9	最终幻想XI ONLINE 普罗玛斯亚的咒缚 PS2/SQUARE ENIX/9月16日/MMORPG/4179日元	本 113 累 296

上周日本销量榜 TOP 10

《WE8》虽然早前曾被夺去榜首之位，不过凭借其耐玩性再度登上了冠军的位置。至于《FAMICOM MINI超级马里奥兄弟2》也超过了《幻水IV》名列第2。新上榜方面则有《多罗万有》及《波斯王子》分别占第4及第6位。

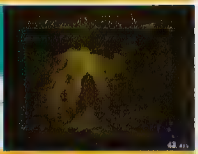
NO.1 世界足球 胜利十一人8 前回2
PS2/KONAMI/8月5日/SPG/7329日元
本 [illegible] | 941878 累

名次	前回	游戏	资料	本 / 累
NO.2	4	FAMICOM MINI 超级马里奥兄弟.2	GBA/任天堂/8月10日/ACT/2000日元	本 26587 累 153018
NO.3	1	[illegible] IV	PS2/KONAMI/8月19日/RPG/7329日元	本 19792 累 245204
NO.4	新	[illegible]	PS2/SCE/9月2日/ETC/6090日元	本 17026 累 17026
NO.5	5	[illegible]	GBA/任天堂/8月26日/AVG/4571日元	本 16152 累 47832
NO.6	新	[illegible]	PS2/Ubisoft/9月2日/ACT/7140日元	本 13611 累 13611
NO.7	7	FAMICOM MINI [illegible]	GBA/任天堂/8月10日/ARPG/2000日元	本 13565 累 85542
NO.8	9	[illegible]	PS2/SAMMY/5月27日/ETC/3990日元	本 12500 累 39571
NO.9	6	[illegible] V	PS2/KOEI/8月26日/SLG/7140日元	本 12500 累 39571
NO.10	8	[illegible] RPG	GC/任天堂/7月22日/RPG/5800日元	本 12039 累 331032

本周日本销量榜 TOP 10

[illegible]

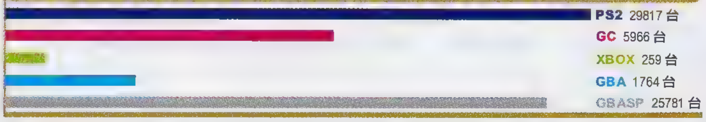
NO.1 BIOHAZARD 爆发 档案2 前回新
PS2/CAPCOM/9月9日/AVG/7140日元
本 [illegible] | 89131 累



名次	前回	游戏	资料	本 / 累
NO.2	新	多罗罗	PS2/SEGA/9月9日/ACT/7140日元	本 42263 累 42263
NO.3	新	KING OF COLOSSEUM II	PS2/SPIKE/9月9日/FTG/8190日元	本 34227 累 34227
NO.4	2	FAMICOM MINI [illegible] 2	GBA/任天堂/8月10日/ACT/2000日元	本 29540 累 182558
NO.5	1	世界足球 胜利十一人8	PS2/KONAMI/8月5日/SPG/7329日元	本 19794 累 961672
NO.6	新	[illegible]	PS2/CAPCOM/9月9日/ACT/7140日元	本 15427 累 15427
NO.7	3	幻想水浒传IV	PS2/KONAMI/8月19日/RPG/7329日元	本 12844 累 258048
NO.8	7	FAMICOM MINI [illegible]	GBA/任天堂/8月10日/ARPG/2000日元	本 11808 累 97350
NO.9	8	[illegible]	PS2/SAMMY/5月27日/ETC/3990日元	本 11487 累 767417
NO.10	10	[illegible] RPG	GC/任天堂/7月22日/RPG/5800日元	本 8959 累 339991

日本主机销量榜

[illegible]



GAME 科技风

PLAYSTATION 2 (Official Product)

10月

7日	□宇宙战舰大和号 艾丝干递的追忆(SLG)	Bandai	458元
7日	□S 宇宙战舰大和号 艾丝干递的追忆-SP VERSION(SLG)	Bandai	458元
7日	□GUNDAM SEED-没有终结的明日(ACT)	Bandai	458元
14日	□Sega Ages 2500 Series Vol.16 Virtua FTGhter 2(FTG)	3D Ages	178元
14日	□THE KYONSHEE PANIC SIMPLE 2000 series(ACT)	D3 PUBLISHER	138元
14日	□THE SPLATTER ACTION SIMPLE 2000 series(ACT)	D3 PUBLISHER	138元
14日	□The Great Escape(ACT)	Marvelous Interactive	458元
21日	□DRIVER 3(RAC)	Atari	458元
21日	□皇牌空战 5 未颂之战(STG) Hit	Namco	395元
28日	□Ste laDeus(RPG)	Atlus	458元
28日	□Pochitto Nya(PUZ)	Bandai	328元
28日	□装甲核心 NineBreaker(ACT)	FROMSOFTWARE	335元
28日	□Dragon Peace(中文版)(RPG)	SCE	价格未定
28日	□拳皇 2003(FTG)	SNK PLAYMORE	458元

GAME 科技风

PLAYSTATION 2 (Parallel Import)

10月

6日	□宇宙战舰大和号 艾丝干递的追忆(SLG)	BANDAI	7140日元
7日	□月在东升 日在西升 Operation Sanctuary(AVG)	ALCHEMIST	7140日元
7日	□机动战士GUNDAM SEED 没有终结明日(STG) Hit	BANDAI	7140日元
7日	□STAR WARS BATTLE FRONT(STG)	ELECTRONIC ARTS	7140日元
7日	□CR PACHINKO 胡子达人7(ETC)	HACKBERRY	6090日元
7日	□炸弹人对战(ACT)	HUDSON	6279日元
7日	□FINAL APPROACH(AVG)	PRINCESS SOFT	7140日元
7日	□FINAL APPROACH 初回限定版(AVG)	PRINCESS SOFT	8190日元
7日	□烙印战士 千年帝国之霸篇 圣魔战记之章(ACT)	SAMMY	7329日元
7日	□烙印战士 千年帝国之霸篇 圣魔战记之章 BRANDED BOX 烙印之章(ACT)	SAMMY	10479日元
14日	□SEGA AGES 2500 SERIES Vol.16 VIRTUA FTGHTER 2(FTG)	3D AGES	2625日元
14日	□SIMPLE 2000 SERIES ULTRAMATE Vol.19 AKAGI 阁楼中降下的天才(AVG)	D3 PUBLISHER	2100日元
14日	□SIMPLE 2000 SERIES ULTRAMATE Vol.20 LOVE MAHJONG(TAB)	D3 PUBLISHER	2100日元
14日	□SIMPLE 2000 SERIES Vol.64 THE SPLATTER ACTION(ACT)	D3 PUBLISHER	2100日元
14日	□SIMPLE 2000 SERIES Vol.65 THE 殭尸危机(ACT)	D3 PUBLISHER	2100日元
14日	□召来浪漫茶房(AVG)	D3 PUBLISHER	5040日元
14日	□HITMAN CONTRACT(AVG)	EIDOS INTERACTIVE	6090日元
14日	□火爆狂飙 3 分解(RAC)	ELECTRONIC ARTS	7140日元
14日	□决战 KOEI 定番 SERIES(SLG)	KOEI	1768日元
14日	□三国志7 KOEI 定番 SERIES(SLG)	KOEI	2079日元
14日	□河童饲养方法 How to breed kappas(ETC)	KONAMI	7140日元
14日	□大脱走 THE GREAT ESCAPE (ACT)	MARVELOUS INTERACTIVE	7329日元
21日	□Tim Burton's Nightmare before Christmas 布基的反击(ACT)	CAPCOM	7140日元
21日	□EA BEST HITS MEDAL OF OWNER RISING SUN(STG)	ELECTRONIC ARTS	3129日元
21日	□喜欢也无话可说！！-RAIN- Sukisyo！Episode#03(AVG)	INTERCHANNEL	7140日元
21日	□COOL GIRL KONAMI THE BEST(ACT)	KONAMI	2940日元
21日	□FIRE FTGHTER F.D. 18 KONAMI THE BEST(ACT)	KONAMI	2940日元
21日	□心跳回忆 Girl's Side KONAMI 殿堂 COLLECTION(SLG)	KONAMI	1890日元
21日	□潜龙谍影 2 KONAMI 殿堂 COLLECTION(ACT)	KONAMI	1890日元
21日	□潜龙谍影 2 SUBSTANCE KONAMI 殿堂 COLLECTION(ACT)	KONAMI	1890日元
21日	□皇牌空战 5 未颂之战(STG) Hit	NAMCO	7140日元
21日	□红丝(AVG)	SUCCESS	7140日元
21日	□Lapucelle 光之圣女传说 开始了2周目(SLG)	日本一SOFTWARE	2940日元
28日	□Stella Deus(SRPG)	ATLUS	7329日元
28日	□波子与猫(PUZ)	BANDAI	5040日元
28日	□TRUE CRIME -STREETS OF L.A-(ACT)	CAPCOM	7140日元
28日	□史莱克 2(ACT)	D3 PUBLISHER	6090日元
28日	□SLOTTER UP MANIA 5 爽快激打！MACH GoGoGo(ETC)	DRIT	5775日元
28日	□SLOTTER UP CORE 4 小钢激打！实战 PACHINKO ROLL 我的主义！(ETC)	DRIT	5775日元
28日	□装甲核心：NIGHT BREAKER(SLG)	FROMSOFTWARE	6090日元
28日	□Apocripha/0(AVG)	GN SOFTWARE	7140日元
28日	□Apocripha/0 初回限定版(AVG)	GN SOFTWARE	9240日元
28日	□往北去 Diamond Dust(HUDSON THE BEST)(AVG)	HUDSON	3990日元
28日	□往北去 Diamond Dust + Kiss is Beginning(AVG)	HUDSON	7140日元
28	□苍色一片......(AVG)	IDEA FACTORY	7140日元
28日	□苍色一片......限定版(AVG)	IDEA FACTORY	9240日元
28日	□SENTIMENTAL PRELUDE(AVG)	INTERCHANNEL	7560日元
28日	□水月-迷心-(AVG)	KID	7140日元
28日	□SuperLite2000 SERIES 恋爱 AVG Ever17-the out of infinity-(AVG)	KID	价格未定
28日	□J 联盟胜利十一人 8 亚洲冠军杯(SPG)	KONAMI	7329日元
28日	□看我的龙吧 PRIDE OF THE DRAGON PEACE(ACT)	SCE	6090日元
28日	□SuperLite 2000 恋爱ADVENTAGE Ever17-the out of infinity-Tremium Edition(AVG)	SUCCESS	2100日元
28日	□必杀PACHINKO STATION V9 PINK PANZER(ETC)	SUNSOFT	价格未定
28日	□乐胜！PACHI ROLL 宜吉2 DEKADAN 十字架(ETC)	TECMO	6090日元
未定	□DRIVER 3(RAC)	ATARI	7140日元

11月

3日	□DOKAPON THE WORLD(TAB)	ASMIK ACE ENTERMENT	7140日元
3日	□SD GUNDAM FORCE 大决战！次元海贼 DE SKULL(ACT)	BANDAI	6090日元
3日	□Love Songs ADV 双叶理保 19 岁 冬(AVG)	D3 PUBLISHER	6090日元
3日	□铁甲人 THE ANIMATION 地球静止之日(ACT)	D3 PUBLISHER	6090日元
3日	□大人的 GIRL 雀～您的跳满！(JALECO the BEST)(ACT)	JALECO	2940日元
3日	□铁拳4 TAG TOURNAMENT PlayStation 2 the Best(FTG)	NAMCO	价格未定
3日	□ARC THE LAD GENERATION(RPG)	SCE	6090日元
3日	□爆风 SLASH KIZNA 岚 EyeToey 镜头同捆版(ACT)	SCE	7329日元
3日	□尸人 PlayStation 2 the Best(AVG)	SCE	价格未定
3日	□光明之泪(ARPG)	SEGA	7140日元
3日	□魔界战记 DISGAEA PlayStation 2 the Best(SLG)	日本一SOFTWARE	价格未定
4日	□新魂斗罗(ACT)	KONAMI	7329日元

12月

2日	□NEW 人生 GAME(ACT)	ATLUS	7140日元
2日	□机动战士 GUNDAM 高达 vs. Z 高达(ACT) 超人气	BANDAI	7140日元
2日	□D→A：WHITE 初回限定版(AVG) 超人气	TONKIHOUSE	8190日元
9日	□太鼓之达人 五代目(暂称)(ETC)	NAMCO	4725日元
9日	□太鼓之达人 五代目(太鼓同捆版)(暂称)(ETC)	NAMCO	7329日元
22日	□Dynamite！？(暂称)(ACT) 超人气 Hit	D3 PUBLISHER	价格未定
22日	□THE 拳皇 94 RE-BOUT(SPECIAL 版)(FTG)	SNK PLAYMORE	价格未定
上旬	□百变小樱 MAGIC 卡 与小樱游玩！(ETC)	NHK SOFTWARE	5040日元
中旬	□信长之野望 Online 飞龙之章(RPG)	KOEI	7140日元
中旬	□信长之野望 Online 飞龙之章~Upgrade Ticket(Online 专案)(RPG)	KOEI	2940日元

2004年内

冬季	□LENGENDS 激斗！SAGA BATTLE(ACT)	BANDAI	价格未定
冬季	□PURE PURE 耳朵与尾巴的故事(AVG)	DATAM POLYSTAR	价格未定
冬季	□eJay Clubworld(ETC)	HLASTER	6090日元
冬季	□SAMURAI WESTERN 活剧侍道(ACT)	SPIKE	价格未定
冬季	□TECMO SPORTS 爆烈 KING(SPG)	TECMO	价格未定

2005年1月

27日	□RIMRUNNERS(ACT)	FOG	7140日元
27日	□WIZ X-前线学府-(AVG)	MILE SOFT	7140日元
未定	□飞越巅峰(ACT)	BANDAI	7140日元

2005年2月

未定	□TRAIN SMIULATOR 京成 都营 京急(暂称)(SLG)	音乐馆	7140日元

2005年内

春季	□圣斗士星矢(暂称)(ACT)	BANDAI	价格未定
春季	□盾险少女疆汀亚(AVG)	GENEX	价格未定
春季	□Fallout BROTHERHOOD OF STEEL(暂称)(ACT)	INTER PLAY	价格未定
春季	□PONKOTU 浪漫大活剧 VANPEATLOT(ACT)	IREM	价格未定
春季	□天外魔境 3 NAMIDA 宝箱(RPG)	HUDSON	价格未定
春季	□THE 拳皇 95 97(3IN1)(FTG)	SNK PLAYMORE	价格未定
春季	□THE 拳皇 98-00(3IN1)(FTG)	SNK PLAYMORE	价格未定
春季	□饿狼 MARK OF THE WOLVES(FTG)	SNK PLAYMORE	价格未定
春季	□TWINKLE STAR SPRITES(ACT)	SNK PLAYMORE	价格未定
春季	□血河之舞(ACT)	VIVENDI UNIVERSAL GAMES	价格未定
未定	□新世纪福音战士(ACT)	GENEX	价格未定
未定	□三洋 PACHINKO PARADISE11~新海与银王之谜~(ETC)	IREM	价格未定

2006年内

未定	□KOF MAXIM IMPACT 2(FTG)	SNK PLAYMORE	价格未定

发售日未定

□怪物猎人(ACT)	CAPCOM	价格未定
EUROPEAN CLUB SOCCER WINNING ELEVEN TACTICS(SLG)	KONAMI	价格未定
□实战柏青哥必胜法！北斗之拳 Plus(ETC)	SAMMY	价格未定
前线任务 5(暂称)(SLG) Hit	SQUARE ENIX	价格未定

DREAMCAST

10月

14日	□Lien 停不了您的歌声(AVG)	KYARARA	7875日元
28日	□BALDR FORCE X(ACT)	ALCHEMIST	7745日元
28日	□水月-迷心-(AVG)	KID	7140日元

12月

X-BOX

10月

7日	□STAR WARS BATTLE FRONT(STG)	ELECTRONIC ARTS	7140日元
14日	□HITMAN CONTRACT(ACT)	EIDOS	价格未定
28日	□STREET FTGHTER ANNIVERSARY COLLECTION(FTG)	CAPCOM	5040日元
28日	□TRUE CRIME -STREETS OF L.A-(ACT)	CAPCOM	7140日元
28日	□PSYVARIAR2 Extend Edition(STG)	SUCCESS	5040日元
未定	□FULL SPECTRUM WARRIOR(ACT)	MICROSOFT	价格未定

11月

Hit

12月

2004年内

2005年内

GAME 科技风

NINTENDO GAME CUBE

10月

14日	□KURURI SQUASH(ACT)	任天堂	3800日元
28日	□MARIO TENNIS GC(暂称)(SPG)	任天堂	5800日元

12月

超人气

2005年1月

GAME 科技风

GAME BOY ADVANCE

10月

7日	□火炎之纹章 圣魔之光石(暂称)(SLG)	任天堂	4800日元
16日	□回转 瓦里奥制造(ETC)	任天堂	4800日元
21日	□战斗员 从山田开始(ACT)	KIDS STATION	5040日元
21日	□F-ZERO CLIMAX(RAC)	任天堂	4800日元
28日	□燃烧吧！JALECO COLLECTION(ACT)	JALECO	5040日元
28日	□柴犬到来～本和歌 PUZZLE~(PUZ)	MTO2	4179日元
28日	□生果村的动物们 创造繁盛的村吧！(SLG)	TDK CORE	5040日元
29日	□召唤之夜 锻剑物语 BANPRESTO BEST(RPG)	BANPRESTO	9240日元

11月

25日	□忘却之旋律 米诺斯的战士(RPG)	BANDAI	价格未定
26日	□ALEC BOARD ADVENTURE TOWER AND SHAFT ADVANCE(AVG)	ARUZE	5040日元

12月

未定	□阴阳大战记 零式(ACT)	BANDAI	价格未定
未定	□二人的 PRECURE 不可能！梦之国是大迷宫(ACT)	BANDAI	价格未定
未定	□Get Ride！AMDRIVER 出击！BATTLE PARTY(ACT)	KONAMI	5040日元

2004年内

冬季	□机动战士 GUNDAM SEED DESTINY(暂称)(ACT)	BANDAI	5040日元

2005年1月

GAME 科技风

PLAYSTATION PORTABLE

12月

发售日未定

□EX 人生 GAME PSP(暂称)(SLG)	ATLUS	价格未定
□+MAX PSP(暂称)(RAC)	ATLUS	价格未定
□PRINCESS CROWN PSP(暂称)(ACT)	ATLUS	价格未定
□PERSONA PSP(暂称)(RPG)	ATLUS	价格未定
□LUMINES(ACT)	BANDAI	价格未定
□苍穹之 FAFUNA(暂称)(ACT)	BANDAI	价格未定
□GOLDEN ARMS(SRPG) Hit	KONAMI	价格未定
□新感觉 COMMUNICATION GAME(暂称)(ETC)	SEGA	价格未定
□MULTI 对战 SPORT GAME(暂称)(SPG)	SEGA	价格未定
GRADINA ADVENTAGE GAME(暂称)(AVG)	SEGA	价格未定
DIGITAL BET(暂称)(ACT)	SEGA	价格未定
□KOF(暂称)(FTG)	SNK PLAYMORE	价格未定
□MOBILE TRAIN SIMULATOR+电车 DE GO！东京急行编(SLG)	音乐馆	价格未定

GAME 科技风

NINTENDO DS

12月

2日	□THE URBZ SIMS IN THE CITY(SLG)	ELECTRONIC ARTS	价格未定

发售日未定

□ZOO KEEPER(暂称)(ACT)	SUCCESS	价格未定

最终幻想VII
地狱犬的挽歌

PS2	SQUARE ENIX	发售日未定	游戏类型未定
	记忆容量未定	价格未定	DVD-ROM

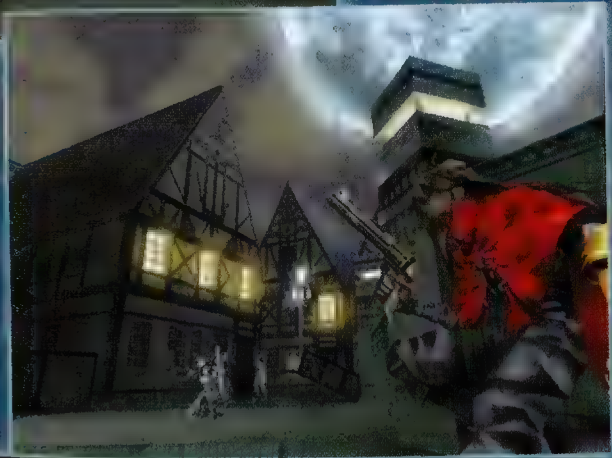
自从《FF VII》发售以来，近期以《FF VII》作为中心轴，SQUARE ENIX从各个角度推出了多款分支作品。本次在PS2上登场的这一款与《FF VII》相关的作品，名叫《最终幻想VII 地狱犬的挽歌》，简称《FF VII D.C.》。那自《FF VII A.C.》(ADVENT CHILDREN)、《FF VII BC》(BEFORE CRISIS)以来，下一部作品怎么不是《C.C.》，而是《D.C.》呢？其实《C.C.》早前就已经出现了，那就是GC平台上的《最终幻想 水晶编年史》。

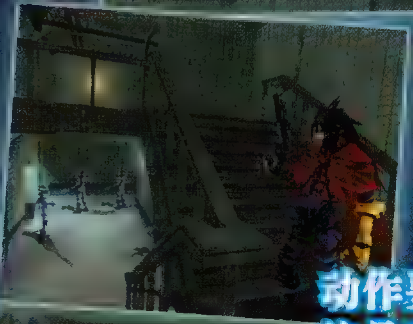
其实本作除了主人公是《FF VII》中的伙伴之一——文森特以外，其他的情报完全没有公开化。从公开的游戏画面中，可以看出动作要素比较多，难道是一款动作游戏吗？现在让我们解析一下每一幅画面的具体内容吧。

◀从大型的直升机上跳下来的未知的士兵们，他们究竟是什么人？他们到底接受了什么样的命令呢？

新作

带着3个枪口的枪去消灭敌人！





文森特藏在敌人预定的降落地点，手中拿着3个枪口的麦林枪（？），静静地等待着攻击的时机……不知这把枪的威力究竟如何呢？

动作要素丰富多彩！这是真的吗？

与未知的敌人战斗！

◀触发激烈的战斗！敌人就潜伏在文森特上方！他能否避开敌人的枪击，逃脱危机呢？

文森特的目的？

▶避开敌人的视线的文森特正在移动，会不会出现蹲下、躲避等动作要素呢？

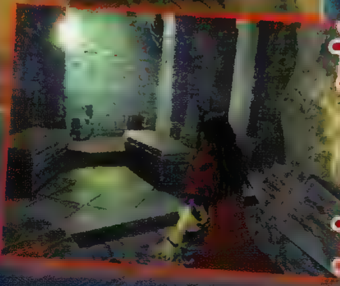
主人背景是文森特！

◀神罗把文森特的身体改造成具有兽化的能力，角色设计师野村哲也从所有配角当中慎重地选择了这位又酷又帅的角色。

这个背影是？！

▶与文森特一样在《FF Ⅶ》中登场的ケットシー，总是跟他一起的行动的デブモーグリ（里面是タークス的リーブ）呢？难道本作中他是单独行动的吗？

《D.C.》的一切都是迷！



仿佛预示着文森特的运命一样，月亮给人带来了一种不祥的预感，同时画面中还显示被月光照射着的教堂。这个场景中到底隐藏着什么样的故事情节呢？而右图中还能看到棺材，大家还是否还记得PS版《FF Ⅶ》中第一次遇到文森特的时候他就是从棺材中出现的，而当时处于长眠状态的文森特也是在教堂的地下室里。那么这里就是……？

谜之士兵

◀这是一名强悍的士兵，看起来和其他士兵的气势完全不同，另外下图是带着机械头盔，被插在连接线之中的少女，这两个人会以什么样的方式出现在故事中呢？

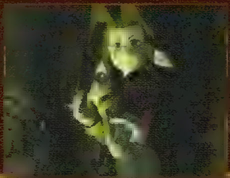
谜之少女

《FF Ⅶ》和三款分支作品的关系

"Compilation Of FF Ⅶ"下的作品群和《FF Ⅶ》有着共同的世界观，故事情节方面也有着一定的联系性。也就是说，只有解开这些作品的谜题，才能够真正解开《FF Ⅶ》中的所有谜题。《FF Ⅶ》中发生事件的过去和未来，还有很多隐藏的故事都将在这3款作品中展示出来。

[illegible]

描写主人公克劳德和伙伴们为了阻止从空中落下来的灾难"杰诺瓦"和接受其细胞的萨菲罗斯的漫长的故事。



[illegible]

以《FF Ⅶ》中登场的伙伴文森特作为主人公的作品。未知的敌人，未知的故事……本作的一切目前还都是未知数。

6年前

2年后

1年后

[illegible]

成为巨大企业"神罗商会"的精锐部队"塔克斯"的一员，需要完成各种任务，追踪《FF Ⅶ》6年前的故事。

[illegible]

威胁人类的病"星痕症候群"和率领"挽歌"的青年……世界再次面临危机，克劳德为了什么而战斗？

全面展开，最终幻想VII计划彻底追踪！

名作《最终幻想VII》，虽然从发售到现在已经过了7年的时间，但仍然在众多FANS的心目中是顶级的RPG。为了进一步扩大《最终幻想VII》的世界观，SQUARE ENIX的另一大项计划“Compilation Of FF VII”已经全面展开！在这里让我们先根据开发者的访谈来了解一下这项计划的魅力吧。

游戏和影像作品在制作过程中有什么样的不同之处？

——《FF VII A.C.（最终幻想 降临之子）》作为影像作品和它的游戏作品相比在制作过程中有什么样的困难点呢？

北濑：该计划正式开始到现在已经经过了1年的时间，所以记不清楚当时的具体情况了（笑）。主要负责人是野村先生，所以当时很多工作上的问题都是只有他才知道。而现在的游戏有1个小时左右的CG影像是一种很常见的事情，我也参与过很多CG动画的制作，所以本次的影像制作也是基于以往影像作品的延长线上来制作的。

——直良先生认为这和制作游戏的过程相比有什么不同之处吗？

直良：如果是制作游戏的话，首先要掌握创作游戏的技巧。但是本次从头到尾都是影像，而且是野村风格的影像，所以考虑了要准备什么样的素材和美术设计。其他方面我想和游戏影像制作没有什么太大的关系。

——那么植松先生认为如何呢？如果是游戏的话，可在游戏中不停地播放音乐，但是影像作品就无法随时播放音乐的。从这种角度来看是不是应该改变音乐的制作方式呢？

植松：对我来说，没有什么太大的变化。只不过是影像作品中很少存在一分钟以上播放音乐的场面，所以短时间内要表达出音乐中包含的寓意，这就是游戏音乐和影像音乐的不同之处。如果是非常悲伤的场面或者是温情的场面就比较容易表达出来，但是本次影像作品中的场面切换比较频繁，所以观众可能很难从音乐方面感受到各种场面中应有的听觉效果。我不太擅长制作具有刺激性的音乐，所以在这方面和“THE BLACK MAGES”（植松先生率领的ROCK BAND）互相进行了交流。

——跟通常的“《FF》系列”音乐相比，风格会不会有很大的不同呢？

植松：怎么说呢？如果能明确玩家们对作品有什么要求就好了，这样的话我也可以更轻松地投入到特定的音乐制作中。

——有没有采用《FF VII》中的音乐？

植松：没有。目前没有一首曲子是采用《FF VII》中的音乐。

——改良版也没有吗？都是完全重新制作的吗？

植松：是的。是不是采用《FF VII》音乐的话更好一些呢？目前还在考虑要不要采用萨菲罗斯的主题曲的改良版。你觉得如何呢？

——我一直以为至少有一两首歌曲是采用《FF VII》的歌曲。

植松：如果采用原有的歌曲的话，我想应该是《FF VII》的FANS很希望听到的。但是光采用《FF VII》的音乐，就无法突出表现《FF VII A.C.》这样一部全新的作品应有的特色。

——本作的音乐大致来看有什么样的风格？

植松：主要是摇滚风格的音乐。和以往的“《FF》系列”相比，听觉的刺激性非常强。

——以往“《FF》系列”给玩家带来震撼的部分往往就是主题曲。本作有没有主题曲呢？

植松：嗯……目前正在考虑有没有必要制作主题歌？（笑）假如制作主题曲，而仅仅在影片中只播放一次就没有什么太大的意义了，要多播放几次才能给观众带来深刻的印象，所以这方面目前还在考虑中。

采用《FF VII》的世界观再次加入新要素

——这次新发表的《FF VII D.C.（最终幻想VII 地狱犬的挽歌）》，已经是从《FF VII》中派生出来的第3部作品了。那么能不能讲述一下最初“Compilation Of FF VII”是以什么样的形式诞生的呢？

北濑：最初是从《FF VII A.C.》发展到“Compilation Of FF VII”。而不是在“Compilation Of FF VII”的计划之下开始制作《FF VII A.C.》的。

——那就是说与《FF VII》还是有着很深的联系的？

北濑：当时在次时代游戏机（PS）上制作的时候就开始讨论了，“《FF》系列”今后应该以什么样

1990年加入SQUARE，参与了很多“《FF》系列”作品的制作。他曾参与过的作品有《V》、《VI》、《VII》、《VIII》、《X》、《X-2》。这次担任《A.C.》和《D.C.》的总负责人。

[illegible]的《VII》、《VIII》、《X》的制作，是从游戏画面的制作方面支撑着该系列作品的重要人物。“Compilation Of FF VII”的艺术总负责人。

[illegible]

的形式发展，但当时我们并没有得到任何答案。结果还是我们自己去摸索了一切而得到了答案。从这层意义来讲，《FF Ⅶ》是在我参与的游戏制作过程中印象非常深刻的一部作品。

——和当时制作《FF Ⅶ》的时候相比，本次有没有特别困难的地方？

直良：这次的制作过程没有什么太大的难点，只是如何将这两部作品联系起来，在这方面我们下了一番功夫。作为《FF Ⅶ》的续篇，如果没有关联性的东西，就无法给FANS带来满足感，所以尽量和《FF Ⅶ》的故事相结合，这才是制作一部《FF Ⅶ》的续篇首先要考虑的。

——《FF Ⅶ A.C.》是《FF Ⅶ》两年之后的故事，那么有没有把登场人物的造型改变这方面的意见呢？

直良：当时的意见是如果FANS希望保留的要素，我们就会尽量去保留，当然自己也觉得保留这些要素还是比较重要的，但加入新要素也是不可缺少的，所以还是加入了少许的新要素。

——《FF Ⅶ B.C.(最终幻想Ⅶ 危机迫近)》的时代背景设定为《FF Ⅶ》的6年前是吧？那么各位有没有特意改变了世界观呢？

直良：不，虽然《FF Ⅶ B.C.》是《FF Ⅶ》的6年前的故事，但是使用《FF Ⅶ》中要素的部分比较多，所以尽量保留了《FF Ⅶ》的风格。

——而《FF Ⅶ D.C.》跟《FF Ⅶ A.C.》和《FF Ⅶ B.C.》相比从感觉上又大不相同，那么有没有把所有系列的作品合起来作出一个整体的世界观，这样类似的设定呢？

北濑：由于每一款作品的编导和制作人都不同，而且有3个同样的世界观也没有什么太大的意义，所以每一个作品的世界观都是不同的。只是这3个作品都是作为《FF Ⅶ》的分支作品，不会存在太离谱的世界观。每部作品与本作《FF Ⅶ》之间还是存在着一定的关联性的。为了避免破坏这些关联性，由野村和直良来负责监制工作。刚开始制作《FF Ⅶ D.C.》的时候，本以为可以直接利用《FF Ⅶ A.C.》影片中的角色图像，但实际上最终形成了完全不同的设计风格，完全用不上《FF Ⅶ A.C.》的人物。

直良：画图时的笔法是不一样的，所以最终还是采用了使用原先笔法的CG角色。

——利用了《FF Ⅶ》的角色CG？

直良：稍微意识到了这一点。互相比较的话还是比较容易画出来的。现在看当时的图像素质，说实话还是有点悬的，因为当时的图像没有正面的，都是侧面或背面的图像。

——《FF Ⅶ D.C.》的游戏类型在目前阶段还是秘密吗？

直良：对，秘密。目前还不能泄露。（笑）

——游戏的中心概念是什么？

直良：玩《FF Ⅶ》的玩家中，有些人说只想玩米德加尔（市中央区）部分，所以我的想法就是不要太直接，让玩家从侧面去接触，以渐入其中的形式来玩米德加尔部分。

北濑：推出《FF Ⅶ D.C.》的目的就是为了利用最先进的技术来再现《FF Ⅶ》的世界。原先的《FF Ⅶ》中的神罗大厦只不过是一张贴图。假如能在PS2上再现神罗大厦的话会有什么样的感觉呢？假如从第一人称的视点　望神罗大厦，那会有多高呢？这些都是在当时无法实现的事情。

——那么以后可以探索整个米德加尔了？

北濑：能探索到什么地步，这就要看游戏的完成程度了。《FF Ⅶ A.C.》的焦点都在角色身上，主要描写了《FF Ⅶ》之后克劳德他们到底过着什么样的生活。而《FF Ⅶ D.C.》的主要目的就是像给玩家看《FF Ⅶ》中具有很大魅力的米德加尔，在全3D画面之下能表现出什么样的程度。

FANS希望保留的要素和全新的要素之间的融合

——最后请给期待这3部作品的FANS说一句话。

植松：我们当初制作《FF Ⅶ》的时候谁都不是专业的制作人，只不过是充分表现了自己的爱好和想象力而已。《FF Ⅶ A.C.》是第一次由我们制作的独立形式的游戏影像作品，所以想以重新回到当初制作《FF Ⅶ》时的心情来制作。当然现在我们已有一定的经验，所以就算称不上大作，但相信不会辜负玩家的期待之心。

直良：实际上，影像制作和游戏制作的基本流程和顺序是不同的。在最初的构想阶段时，想出很多想要加入的要素，但是后来发现有很多想加入的要素都无法实现。但是作品的基本构架显露出来的时候，我们才发现完成度还是相当不错的，所以相信真正完成后不会让大家失望的，敬请玩家期待。在《FF Ⅶ A.C.》中我担任的制作工作已经基本全部完成，《FF Ⅶ D.C.》也交给了主要制作成员，只是监督他们在制作过程中有没有脱离《FF Ⅶ》的中心轴。其实我现在也非常期待他们最后能做出什么样的作品。

北濑：作为《FF Ⅶ》的续篇，我们是以慎重的态度来制作游戏的。在不破坏FANS所期待的《FF Ⅶ》的世界观的同时，还要考虑到不要存在过度保守的意识，不要把以往的要素完完全全地重现出来。制作这三部作品时的核心思想是“要做出新的东西”。相信“FF系列”每一作都不会给玩家带来失望感，我个人对这3款游戏都充满着自信。

——感谢三位接受本次的采访。我也非常期待《FF Ⅶ》的三个分支作品啊！

新作主打

TACTICAL ESPIONAGE ACTION

METAL GEAR SOLID® 3 SNAKE EATER

潜龙谍影3 食蛇者

终于决定发售日等详细情报！今年的冬天你就可以体验狂热的战斗，首先就拿目前公布的情报来了解一下本作的新要素。

PS2	KONAMI	预定12月16日	ACT
游戏人数1人	记忆容量90KB	6980日元	DVD-ROM

这就是《MGS3》的中BOSS？

未知部队登场！

《MGS》的 FOX・HOUND，《MGS2》的 DEAD・CELL 等目前该系列的每一作都会登场具有极大魅力的中 BOSS。而本作的《MGS3》也终于明确了登场类似于前两作中登场的中 BOSS 级部队。这个部队被称为“眼镜蛇部队”。虽然目前只公布了其组织名和队员名，但是每一个队员都非常有个性，他们全部都是老人……？ SNAKE 会跟这些“老人”展开如何激烈的战斗呢？这就留给大家去想象吧。那么下面就给大家介绍本作的中 BOSS 级组织“老年人集团”——眼镜蛇部队！

▲这是 GC-2004 中的影像。有各种动物登场的本作，没想到甚至连马都会出现。一般制作 CG 时动物的 CG 制作比人的 CG 制作要难得多，的确看起来马的脸跟实物相比还是稍微不自然。

GC-2004 影像 SNAKE VS The Boss

在这里介绍一下在 GC-2004（Games Convention欧洲最大级游戏展）影像中介绍的 SNAKE VS The Boss 的对决场景。在桥上展开的决斗，绝对不输给实像的魄力。

1 在桥上对峙的两个人。SNAKE 的枪口对着曾经的师傅 The Boss。但 The Boss 没有丝毫的恐惧感，慢慢接近 SNAKE。

©1987 2004 Konami Computer Entertainment Japan

眼镜蛇部队

Cobra Unit

目前只公开名字和外表的未知组织眼镜蛇部队。与 SNAKE 一样具有“蛇”名的部队，与 The Boss 一样具有“The”字样的队员。他们的经历和实力绝不平凡。他们以什么样的方式涉及到游戏中呢？

▲具有“喜怒哀乐”和“终结”之名的眼镜蛇部队 5 名队员与 The Boss 的关系到底是？

The Sorrow

具有“悲伤”之名的男人。和其他队员不同，相对来说装备比较简陋，只有一把手枪。充满智力和狂气的脸和血之泪（？）给人强烈的印像。会不会是一名超能力者呢？仿佛《MGS》中登场的超能力者心理螳螂。

The Pain

具有“痛苦”之名的男人。其名字和厚厚的衣服，在他身边飞舞的无数只蜜蜂。难道他是操纵虫子的士兵吗？从露出的一丝眉间中我们可以看到无数的皱纹和伤疤。如果要战斗的话SNAKE肯定会陷入苦战。

The Fear

具有“恐惧”之名的男人。尖锐的眼神和体格，手里拿着弩。看来他最擅长在森林中作战。5个人当中最适合成为“猎人”。弩的最大优点就是不会发出任何声音。是一名沉默的猎手。

The Fury

具有“愤怒”之名的男人。仿佛看到一名宇宙飞行员，印象非常深刻。从其他4名队员联想他也应该是老人吧？会不会利用背后的推进器进行空中战呢？手中的武器也很特殊，看不出到底是武器还是工具。

The End

唯一不是感情，而是具有“终结”之名的男人。头上戴着耳麦式对讲机，代号还具有“终结”之意，看来他就是眼镜蛇部队的队长。从他拿的武器来看他是一名狙击手，紧急情况下就会利用肩膀上面的鹦鹉来做联络？

2

突然抢来 SNAKE 的枪，利用身体狠狠地把 SNAKE 推到一边。在这个时候 The Boss 熟练的 CQC 非常完美。在她面前 SNAKE 简直就像一名小孩，毫无反抗之力。

3

向 SNAKE 伸手的 The Boss。在这一刹那她再次把 SNAKE 摔地上，并瞬间把 SNAKE 的手腕拧断，推到河里去。冷静又毫无破绽的动作，她的近战技巧已经进入到神之领域！

《MGS3》的时代背景

60 年代的美国是以冷战作为背景的非常紧张的时代。肯尼迪总统暗杀、越南战争、古巴危机、人种问题和核弹头的恐怖和战争，在这些“死亡”的危机之下社会的混乱已经达到了极限。但是这样的背景同时相连到从反战运动派生的个人表现、文学、电影、音乐等发展。结果造成了以战争利用为目的的宇宙开发等科学方面的发展。以战争作为背景所发展的技术和文化，《MGS3》中可能进一步明确地描述战争和技术发展之间进退两难的局面。

新作主打

サクラ大戦V ～さらば愛しき人よ～

樱大战V　再见吧，我所爱的人

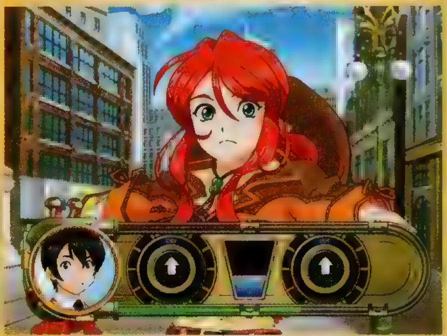
PS2	SEGA/RED	预定2005年夏季发售	AVG
	游戏人数1人	记忆容量未定	价格未定　DVD-ROM

随着东京电玩展的结束，“樱大战系列”最新作《樱大战V　再见吧，我所爱的人》相关的各种新情报都开始陆续公布。本次我们将会介绍游戏的新LIPS系统与战斗模式，并公布纽约华击团·星组的主战力“STAR”空中形态，关注“樱战”的玩家千万不要错过了！

参考帝都与巴黎重新组建的纽约华击团·星组，为了维护正义在名为美国的舞台上战斗着。虽然预定在2005年夏季发售，但从刚刚结束的TGS里公布的情报与提供的试玩版来看完成度已经很高了。最为系列最新作，“樱大战V”不仅在角色方面变化较大，而且就连系列一贯采用的LIPS系统与战斗形式也有了比较明显的改变。首先在AVG部分，地图上的移动将会更为直观；以往主要只能选择对话分支的LIPS系统将会出现与左右摇杆配合的新形式，这样不仅会增加事件的种类，更能让玩家融入游戏增强代入感。

新LIPS系统 STICK LIPS

▶吉米妮手中的宣传卡被风吹散了！新次郎赶紧来帮忙！



▲新系统“STICK LIPS”登场！事件发生后玩家要按照画面上箭头所指示的方向同时操作左右两个Analog。

◀成功将四散的宣传品收集齐后，吉米妮会感谢玩家并十分高兴。

纽约华击团最新情报完全公开！

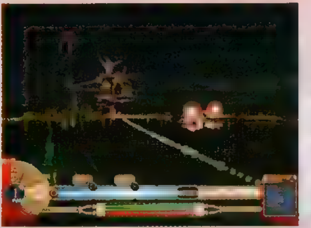
新次郎果然还是剪票员！

作为纽约华击团的队长，新次郎虽然无法直接参加星组在LITTLE LIP THEATER的表演，但也会为公演做一些舞台、后勤等准备工。从新公布的新次郎制服可以发现与前几作的主角也就是他的舅舅——大神一郎的剪票员服几乎一模一样。看来新次郎平时在剧院的身份已经确定了。

与吉米妮一同外出

◀▲TGS提供的体验版中的一段。为了即将到来的公演，正在准备的新次郎被吉米妮邀请一同上街派发宣传品。

STAR全机介绍



▲本作首次加入了空中战，行动力分配槽（“ARMS”系统）也有新的进化。

在之前的报道里我们介绍了纽约华击团·星组的灵子甲胄STAR，并公布了主角用大河机的空中战斗形态。目前，所有角色灵子甲胄的空中形态都已经公布了。由已公布的空战造型可以看出虽然战斗转为空战，但每人的主要进攻手段都没有改变。尤其是精通米夫尼剑法的吉米妮和枪法一流的里格丽塔所搭乘的STAR，一眼就能够看出她们的进攻特点和在战场上的位置。

吉米妮机

赛希塔机

里格丽塔机

戴娜机

昴机

©SEGA.2004 CHARACTER DESIGN ©RED

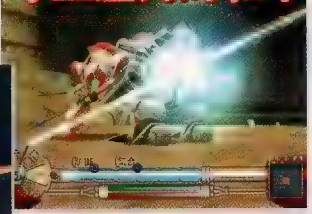
战斗画面初公开！

在战斗部分，给人最大的感觉就是画面表现方面又提高了不少，而且虽然同样采用自由分配行动值的战斗系统，但攻击、必杀等指令都被单分了出来，可以想象新作将会更强调战略性。另外，作为纽约华击团·星组的另一个标志——星组专用战斗服也终于公布了。战斗服最大的特点就是正面硕大的五角星设计，果然星组还是应该星星来点缀。

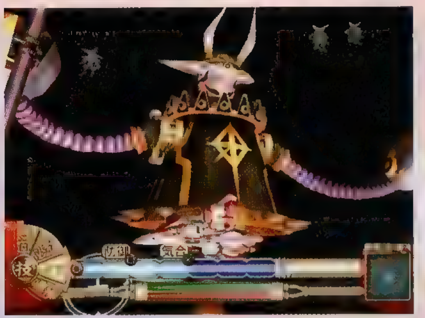
▶空中战的片段。转换为空中形态的STAR向目标突进的同时还以导弹作牵制攻击。

◀通过消耗画面下方的行动值，玩家可以自由向机体下达移动、攻击等指令。值得注意的是在轮状菜单中多出了“连携”指令。

守卫纽约的和平！



▲同前作一样移动、攻击等动作都可以通过消耗行动值来实现。新增加的“连携”指令是否意味着以往的友情攻击将能更直观、更容易地使用出来？



▲伴着夜幕的降临，超巨大的蒸气怪物在纽约出现。结合星组的力量，将敌人消灭吧！

吉米妮的必杀攻击

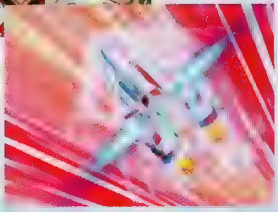
◀运用极速的剑技向敌单体发动强力攻击！即使是通常技，吉米妮机的攻击力也非同小可。

◀▼在空中战时发动的必杀技。驾驶STAR的吉米妮坚定、自信。

◀▲在地上战时发动的必杀技。将周围的敌人一扫而光。

新次郎的必杀技

▲▶新次郎与他的舅舅一样，都使用“狼虎灭却”系的招式。



▲▶在空中战时发动的必杀技。极速飞行的大河机如迅雷般划过长空攻击敌人。

极秘 纽约华击团·星组专用战斗服

吉米妮·桑莱斯

遵从师傅遗命，历经艰辛从德州长途跋涉来到纽约。由于目前还没有习惯大都市的生活方式，因此对很多事情都感到十分新鲜好奇，也正因为这样经常惹出一些笑话，给周围的人增添不少麻烦。不过，吉米妮这种率直纯真的个性正是她吸引人的地方。

赛希塔·温勃格

作为极具实力的律师，赛希塔是星组秩序、规章的保证。但正是这样一位一切以法规、制度为首要准则的法律至上者，早前曾经召集附近的年轻人，创办了在哈林地区有一定影响的暴走族组织“Kentauros（半人马）”。

里格丽塔·爱丽尔斯

虽然从外表上看里格丽塔还是个柔弱的小姑娘，但她其实不仅精通枪法，而且更是纽约首屈一指的赏金猎人！不过她抓捕罪犯并不是为了以此换取金钱，里格丽塔所要求的唯一报酬就是一顿丰盛的晚餐。肩头上的小鼬是她最好的伙伴，名叫“诺克”。

戴娜·卡肯丽斯

虽然以研修医的身份来到纽约在波士顿大学学习外科，但实际上戴娜从大学时代以来就体弱多病。正因如此多年来她都在宁静详和的郊外静养，而她本人也比较反感嘈杂、吵闹的环境。

九条 昴

受过良好教育的昴将包括自己在内的一切事物都作为研究、观察的对象。无论办事还是发表意见都尽可能忽视自己的感情与主观判断，时刻保持第三者旁观的立场。

© CAPCOM CO.,LTD.ALL RIGHTS RESERVED.
※图为开发中画面

DEMENTO

《狂人》是CAPCOM正在开发的重头作品，标题名称在拉丁语的意思是"疯狂"，所指的包含作品中的一切，远超常理的方法而演绎出来的惊吓感觉，让玩家们得到前所未有的新体验。游戏中玩家操纵一位被困古城的少女"Fiona Belli"，必须设法令她成功逃离。由于"Fiona"只是一名非常普通的18岁少女，本身没有任何特殊能力，要她走出这个不寻常的世界，似乎是没有可能的……。

● CAPCOM ● 发售日未定 ● AVG ● 1人玩 ● DVD-ROM ● 记忆容量未定 ● 价格未定
● http://www.capcom.co.jp/demento/ ● DUAL SHOCK 2 ,8M记忆卡

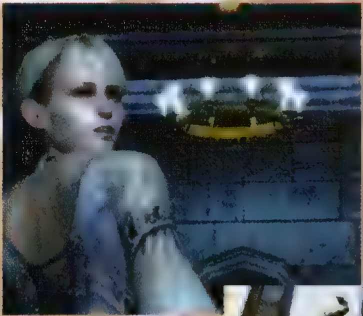
STORY

[illegible]令Fiona失去知觉，当她醒来时[illegible]古城内。[illegible]从[illegible]口中听到意想不到的事情——Fiona是古城的继承者。[illegible]在自家里成长的她，为什么会[illegible]？一切事情[illegible]。[illegible]Fiona在封闭的[illegible]遇上一只白[illegible]，自此[illegible]，但在期间不断受到神秘人的袭击，究竟对方是什么人？

冒险旅途中遇到各种各样的危机，图中样子恐怖的男人就是其中之一。

Fiona Belli

为了上大学而一直远离家人的18岁少女，正当准备重新与双亲生活的时候，却又遭到了可怕的意外，接着便被困于古城里，没有特殊能力的她，只能灵活的运用计策来脱险。



游戏开始时，Fiona在陌生的古城中感到相当困惑。

面前的奇怪石像，与故事发展存在关系吗？

毫无抵抗之力的Fiona，轻易被Debilitas捉住。

在古城的探索过程中，突然受到巨汉Debilitas的袭击。

Debilitas的奇特外表，使人望而生畏。

Debilitas

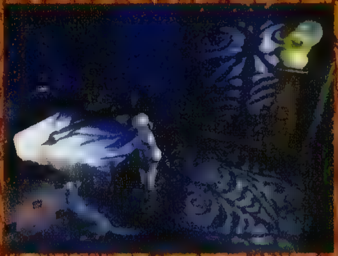
发现Fiona后，便如本能般不断追赶她的奇怪大汉。其实他是在古城里生活的"Debilitas"，平时负责庭园及杂务的工人，本来是一名温顺的人，但却因情绪过度兴奋而做出危害Fiona的事。

Text:MINAMOTO Design:Kennie

狂人

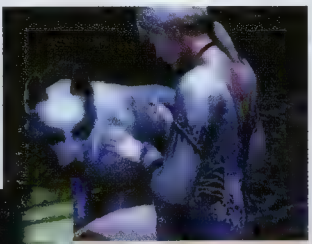
少女与狗

[illegible]Fiona[illegible]Hewie[illegible]Fiona[illegible]城的过程中，Hewie不单会担当起守护Fiona的职责[illegible]



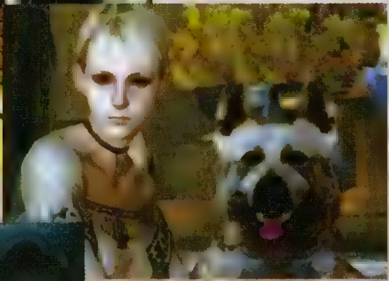
沟通与信赖

现实世界中，人和狗一直维持着友好的关系，在有需要的时候，小狗也会成为最强最可靠的武器。在游戏过程中，Fiona 经常要跟 Hewie进行沟通，通过赞美、责骂或身体接触等举动提高互相的信赖关系，否则在危急时，Hewie只会看着 Fiona 呆呆地蹲着。

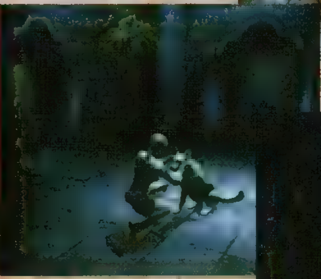


Fiona与Hewie相依为命，希望尽早走出可怕的古城。

身体接触是最简单的直接沟通方法。



Hewie 是游戏初段最强的同伴，但它并非单纯的工具，必须要提高与它的信赖度。



探索的时候，不时跟 Hewie 沟通一下。

某些机关装置，必须借助Hewie才能解除。

疯狂的世界

本作的舞台是一座古城，到处都显得陌生而怪异。在看不清的阴暗处，往往藏着可怕的敌人。原本充满孤独和惊慌感觉的Fiona，在遇上Hewie后才能安心一点。

古城的房间非常宽阔，图中的是一间书房。

是现实还是梦境，Fiona 仍未能分清。

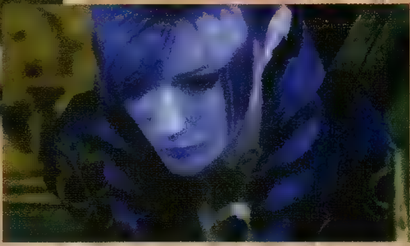
在新的技术下，人物的恐惧表情表现得更逼真。

面部制作细致，人物的情感彻底表露。

大汉 Debilitas 在任何时间、场所都有可能出现，Fiona 经常受到他的缠扰。

由大堂中央的楼梯，可以通往上层。

虽然身处绝境，但 Fiona 对逃出古城仍抱有希望。



Fiona面前出现一位神秘人物，他是不是另一位被困古城的人呢？

● CAPCOM ●发售日未定● AVG ● 1人玩● DVD-ROM ●记忆容量未定●价格未定
● http://www.capcom.co.jp/demento/ ● DUAL SHOCK 2 ,8M记忆卡

狂人
Text :MINAMOTO Design :Kennie

●SCEI●2005年发售预定●AVG●1人玩●DVD—ROM
●记忆容量未定●价格未定●http://www.scei.co.jp

温达与巨像

Text: 猫部 Design:Kennie

"《ICO》系列"最新作在本周公布，名为《温达与巨像》。究竟谁是温达？是什么巨像？新作与前作有什么关系？本回将游戏内容及充满迫力的画面全部公开！

ワンダと巨像

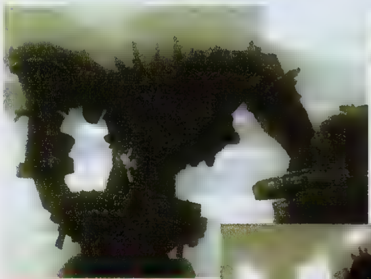
为了与你再会而战斗！

祭坛上的少女

初公开画面中的祭坛场所，位于与人类世界隔绝的"古老之地"祠庙内。而站在祭坛前的红发少年，就是主角温达。他的一身打扮，与《ICO》的主角所穿十分相似，究竟二者有没有关系呢？他腰间的配剑，相信是与巨像战斗的武器，可是以温达一个人类的力量，能否击倒巨大的怪兽？莫非还能配备其他强力的装备吗？至于他身后穿着白色长裙的少女，静静地躺在祭坛上，温达是为她而战吗？

与巨像战斗的骑马少年

在战斗画面中，少年正与比他高最少20倍的机械巨像决战。图中少年除了配剑之外，还手执长弓，相信可以使用飞行道具，采取运动方式与巨像战斗。在其他画面中，少年试图找出巨像的弱点，正往巨像的上半身爬，也许头部就是目标。在游戏画面中并没有HP值或能力值的显示，那么胜负的关键，就取决于如何把握对手的弱点了。

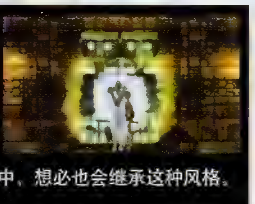


少年爬上巨像腰间，寻找它的弱点。

巨像攻击的一刹，少年跃到巨剑之上！

温达手中的弓，可以配备不同的飞行道具

动人心弦的《ICO》



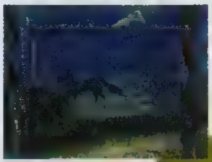
《ICO》在2001年推出。内容讲述一名少年与谜之少女手牵手，从荒废的古城中逃出。即没有HP或MP的限制，也没有奢华的画面。这样标新的作品，受到当时广大玩家的欢迎！在《温达与巨像》中，想必也会继承这种风格。

从4个角度分析《温达与巨像》的世界

在游戏中，有砂漠与绿地混合的世界、中世纪欧洲风格的建筑、神与恶魔的巨像等。下面将从4个角度介绍本作的魅力所在。

Ⅰ 情节

少年骑马进入森林中央，将少女抱进巨大的祠庙中，放在祭坛上。天空响起的雷鸣如同为少女念诵的苏生咒语。少年为了拯救失去灵魂的少女，誓要将巨像击倒……

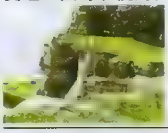


骑马进入黑暗森林的少年。

抱着少女走到祭坛上。

Ⅱ 世界

从画面中可以看到，砂漠的丘陵地带矗立着巨塔，是一个类似古代遗迹的地方。而其他地域也相当广阔，相信这里经常需要骑马，不知道会不会有其他交通工具可以使用？



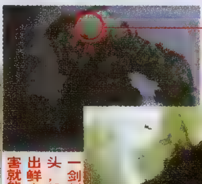
Ⅲ 建筑物

在游戏中大部份建筑物都是以石材制造的，与少女相比建筑物显得相当巨大。这些建筑物是否为巨像而设呢？

Ⅳ 巨像

比想像中还要巨大的怪兽。为令少女苏醒，少年誓要将巨像击倒。可是打倒巨像真的能使少女苏醒吗？巨像是古老之地的住民，有的像人类、有的可在空中飞行、有的可以潜入水中。玩家可以按R1键跳上巨像上搜寻弱点加以攻击，但如果巨像将温达甩出就必死无疑了。

手持武器的巨像，智慧比想像中要高！

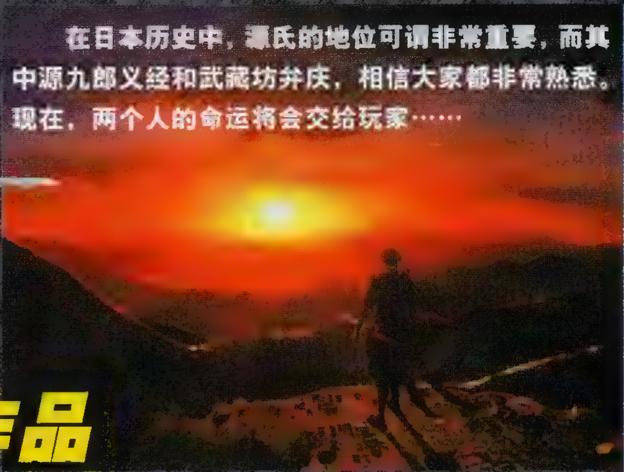


红圈中的正是温达，按R1键跳到巨像肩头找寻弱点。

一剑刺向巨像的头，巨像额前喷出鲜血，找到要害就能一击必杀。

© Sony Computer Entertainment Inc.
*画片为开发中画面

GENJI 源氏



在日本历史中，源氏的地位可谓非常重要，而其中源九郎义经和武藏坊弁庆，相信大家都非常熟悉。现在，两个人的命运将会交给玩家……

充满华丽色彩的剑杀作品

故事背景

《源氏》的人物和事件，曾多次被改编成电视、电影作品，而且深受欢迎。这次SCE决定将这个家喻户晓的故事改编成剑术ACT游戏。

故事发生在平安时代，以贵族为代表的时代已经结束，标榜武力的武士时代正式开始。时为1159年，平氏被源义朝率领的源氏击败，源氏取代平氏成为最强武家。而在这场战役中，数位持有

蕴藏神奇力量宝石的武将，成为取得胜利的关键。

蕴藏神奇力量的神秘之石——天禀，可以令持有者的能力提升到极限。是传说中鬼神所持有的宝石。传说“天禀”是由鬼神手持神剑的碎片所变成的宝石，也是平氏力量的来源，正是因为得到了这种力量，所以平氏才拥有支配所有事物的压倒性力量。然而因为过份利用这种力量镇压人民，所有开始出现要求打倒平氏的呼声。

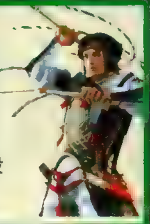
在反抗平氏的组织中最大的两股势力便是在……传说的源氏之后——源……以及在奥州平泉拥有很大权势的藤原秀衡。

然而，真正将平氏消灭的，不是源赖朝也不是藤原秀衡，而是一群有着源氏血统的年青人……

主要人物介绍

源九郎义经

华丽的连续技是义经的特点。



体内流淌着源氏的血，是少数生还者之一。身体非常轻盈，使用凌驾于其他人之上的速度与跳跃力，将敌人玩弄于股掌之中。擅长二刀流。

武藏坊弁庆

誓死效忠义经，拥有强大力量的僧兵。只要用一击便可以击溃大群的敌人，是以力量见称的角色。初期武器为棍棒。

体验以一敌百的豪快战斗。

静御前

在史实中出现，深爱着义经的京城“白拍子”，在游戏之中的“静”，相信会起到非常重要的作用。

华丽的色彩，多变的场景

《源氏》的另一个特点，便是根据角色的不同，即使在相同地点，所发生的事件也会有所不同。由于义经和

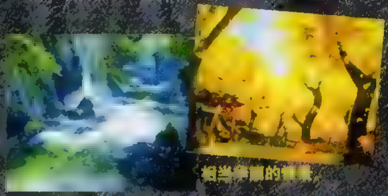
使用弁庆的时候。

使用义经的时候。

同是在妙乐寺门前。

弁庆各自有着不同的能力，所以在游戏中，二人的路线、情节也会因为使用人物的不同而有所改变，而且在游戏的进行方式方面，也会根据不同人物而有不同的设定。

游戏的第二个特色便是对风景的描画非常细致，不论是青山流水，又或者是……事件，都能够令玩家切实感受到四季的变化，而玩家便是在这种……画的场景中，控制角色出生入死。



相当华丽的背景。

其实单看故事背景就已经能够猜出本作带有很重的活剧色彩。在游戏当中，玩家所选用“义经”或“弁庆”两个在战斗中出现的“杀阵”演出有所不同。将华丽与豪快两种完全不同的风格展现在大家面前。

人物的动作非常流畅。

充满魄力的一击。

超强制作阵容

由SCE开发的《源氏》所起用的制作人员在业界都是相当著名的，首先当然是制作动作游戏的王者冈本吉起，在CAPCOM任职时就已经参与了不少经典动作游戏的开发制作工作，2003年离开CAPCOM后，《源氏——GENJI——》相信会是他转投新公司的重头戏。

其次便是在怪物设计上有着极高声望的“雨宫庆太”，由他设计的怪物、创作的电影作品一直深受欢迎，其中以《ゼイラム》、《タオの月》最为出名，而近期他更参与动画作品《魔法少女队アルス》的制作。

而负责游戏中“杀阵”场面制作的便是有资历深厚的清家三彦，他曾多次担任日本时代剧的动作监督及杀阵指导等工作。

由雨宫庆太设计的怪物非常独特。

●Sony Computer Entertainment ●预定2005年发售 ●ACT ●游戏人数未定 ●DVD-ROM ●记忆容量未定 ●价格未定

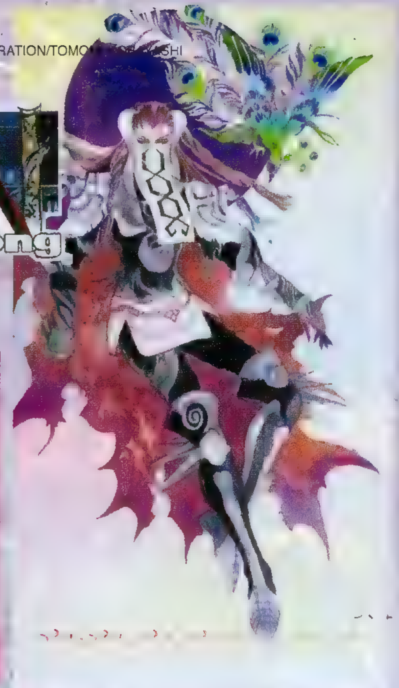
源氏 Text: 赤目黑龙 Design:Jo

●SQUARE ENIX ●暂定2005年春季●RPG●1人玩●DVD-ROM
●记忆容量未定●价格未定●http://www.square-enix.co.jp/

浪漫沙迦 游吟诗人的歌
Text：文经 Design：Simon

© SQUARE ENIX CO., LTD. ALL RIGHTS RESERVED.
ILLUSTRATED BY /YUSUKE NAORA IMAGE ILUUSTRATION/TOMOMI KOBAYASHI

Romancing SaGa ロマンシング サガ -Minstrel Song-



浪漫沙迦 游吟诗人的歌

自SFC时代开始，经过了10多年的岁月，当年的RPG名作“《浪漫沙迦》系列”终于复活！经过重新包装与制作，《浪漫沙迦 游吟诗人的歌》将会保留原作的世界观与人设，再配合经过全新改革的游戏系统隆重公布！而原作中最令人注目的“FREE SCENARIO”系统，依旧被保存下来，请玩家们一边冒险，一边创造属于自己的世界吧！

SFC的《浪漫沙迦》

12年前在SFC上推出的名作《浪漫沙迦》，最为人所注目的就是可让玩家选择故事的发展路线，充满自由度的系统。这项破天荒的设定，不仅令该作品大受玩家好评，而且也在众多玩家的心目中留下了深刻的印象。不过当年也因为该游戏的自由度过高，令不少玩家最终不能完成游戏。

以3D画面处理方式表现出的故事世界。

《浪漫沙迦》的世界里，玛露迪斯是一个远古时代被勇者所封印，但如今因为三大邪神逐渐苏醒，而使各地出现了无数魔兽的世界。玩家可以在多个不同的角色中，自由选择其中之一，在这个充满混沌的世界中冒险，寻找一同并肩作战的同伴。本次将会介绍游戏世界中的其中4个城镇，让玩家可以先一睹这个幻想世界一角的风光。

库路顿

座落在度马艾火山所在的利加岛上的唯一一个村庄。由于是远洋中的小岛，交通往来都必须依靠船只。岛上的度马艾火山，传说是由巨大的火龙守护着前往冥界的通道。

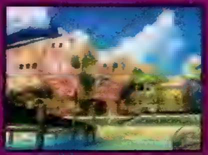
达鲁米达

借助商业交易活动令经济发达的军事国家古扎拉特其中一个都市，曾经是繁荣的国家首都，不过随着迁都使达鲁米达不断地走向衰退。

水晶城

路沙尼亚王国的最大都市，由于是王国首都的关系，一直保持着繁荣昌盛。原作中某位角色在没有同伴的情况下是不能进入这座城市的，到底现在又是否依旧是这样呢？

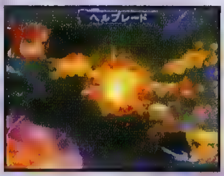
海盗湾

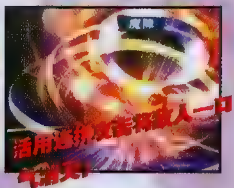


海盗们的都市，由不法分子们集结起来而兴建的，不属于任何势力支配，四周都被山与海包围，唯一的交通道具就是海上的船。

技、术、连携 灵活运用这3种要素 将敌人一一击倒

在《浪漫沙迦》中，长期使用同一种武器，角色就会逐渐学会该武器的技能。而只要与同伴配合适当的“技”或“术”，还可以使出强力的连携攻击。究竟是不停地转换强力的武器，还是集中提升角色的实力，这两种差异很大的选择会使游戏更加有趣。“术”方面虽然已知可从商店中购买，不过详情尚未公布，但是相信也定必同样充满了变化吧。



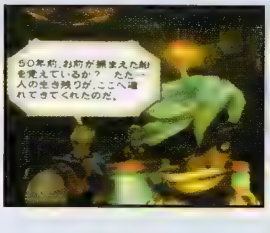


与敌人接触就会马上发生战斗

《浪漫沙迦》的其中一个特点就是可在地图上看见敌人的位置，只要远离敌人，就可以避开它们的攻击，不过万一被敌方发现，就有被追击的危险！

故事发展全由玩家来主宰

正如上面所介绍的，《浪漫沙迦 游吟诗人的歌》是一个沿用了“FREE SCENARIO”系统的作品，随着玩家选择的主角不同，前往的场所与遇见的人物等各类要素都会有所差异，也将对故事结局产生不同的影响。故事如何发展，全由玩家一手决定。



RADIATA STORIES

[ラジアータ ストーリーズ]

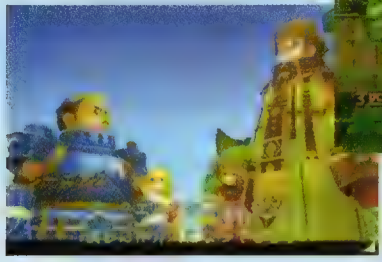
由曾经制作"星海系列"的tri-ACE公司开发的新世代RPG《凡人物语》将会带给大家前所未有的新感受。壮阔的剧情是新作最引人注目的一点，现在就为大家详细介绍。

种族大战一触即发 杰克能否成为救世英雄？

人类、妖精关系日见紧张

在这个世界里，除了人类以外还存在着妖精、哥布林和矮人等多个种族。身为兰迪亚达王骑士和桃色猪斗士团的见习骑士杰克，接受了与妖精联系交流的任务。可妖精族一直认为人类的态度过于傲慢，因此态度绝对称不上友好关系。究竟杰克要怎样做才能令双方和好如初呢？

哥布林也是居民之一。



跟黑暗妖精交流。

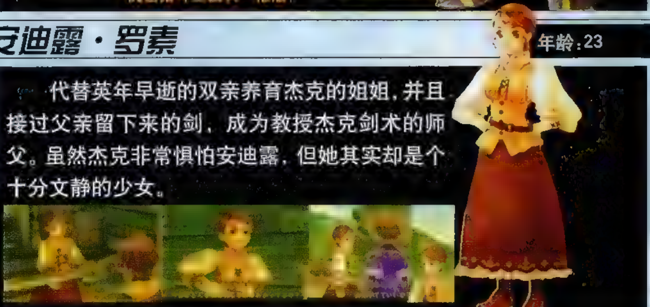
格治・洛特修度　年龄:28

拥有西方狮子称号的名家，洛特修度的长子。自幼受到严格的训练，十分注重礼仪。虽然有点儿傻头傻脑，但能从正面角度看待每一件事。

桃色猪斗士团长・格治

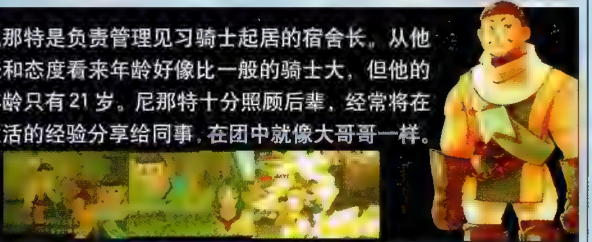
安迪露・罗素　年龄:23

代替英年早逝的双亲养育杰克的姐姐，并且接过父亲留下来的剑，成为教授杰克剑术的师父。虽然杰克非常惧怕安迪露，但她其实却是个十分文静的少女。



尼那特・科托　年龄:21

尼那特是负责管理见习骑士起居的宿舍长。从他的外表和态度看来年龄好像比一般的骑士大，但他的真实年龄只有21岁。尼那特十分照顾后辈，经常将在城里生活的经验分享给同事，在团中就像大哥哥一样。



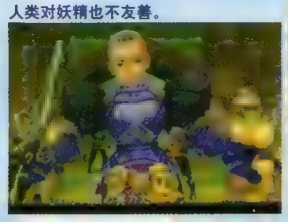
恶龙降临的日子

在故事中，将会发生人类入侵矮人族的事件，更引发妖精族和人类之间的全面战斗，令世界陷入前所未有的混乱之中。到了后期，甚至连一向不问世事的恶龙也加入战斗，看来要收拾残局并非一件容易的事情。

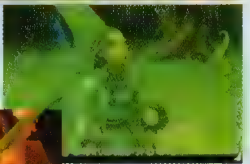
看来黑暗妖精并不友善。

为何黑暗妖精不喜欢人类呢？

人类对妖精也不友善。



在任务中跟矮人相识。

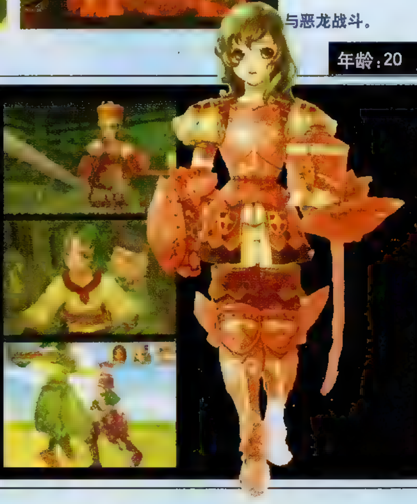


妖精对人类的行为非常反感。

与恶龙战斗。

夏芽・那岐　年龄:20

虽然夏芽是位少女，但年轻的她已是兰迪亚达王"紫色山骑士团"的旗骑士。凭着夏芽好胜的性格及身手，令队中的骑士完全听命于她。



PS2

新作狙击

●SQAURE ENIX ●2005年春季 ●价格未定 ●RPG ●1人玩 ●DVD-ROM ●记忆容量未定

凡人物语

Text:秀吉 Design:Kennie

● SQUARE ENIX ●暂定11月27日● RPG ● 1人玩● DVD-ROM
●记忆容量未定●价格未定● http://www.square-enix.co.jp/

© ARMOR PROJECT/BIRD STUDIO/LEVEL-5/SQUARE ENIX ALL RIGHTS RESERVED.(图为开发中画面)

DRAGON QUEST VIII

预计在今年11月27日推出的RPG大作《勇者斗恶龙Ⅷ》，最新一作除了改为采用立体多边形制作以外，还加入了不少以往系列中罕见的要素。当中包括了本次所介绍的新怪物，以及游戏系统。喜欢“《勇者斗恶龙》系列”，又或是期待着这款劲作RPG的玩家就千万不能错过了！

系统新元素 让强力的魔兽成为你的同伴！

在《勇者斗恶龙Ⅷ》中，除了以上介绍的新怪物以外，还加入了其他新元素。其中一个就是本次为各位玩家介绍的“劝诱”系统。在该系列中，首次加入作用是让怪物成为我方其中一员的特殊系统——“劝诱”系统。相关的详情虽然暂时尚未公布，不过可以肯定的是使旅途中遇上的怪物成为我方的一员，一同并肩作战。

在版图上移动时，发现远处正在活动的东西，这到底是……

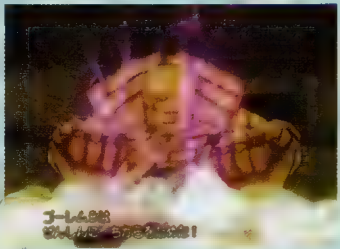
走近一看竟然是一头强力的魔兽，双方战事一触即发！

经过一轮苦战，终于将强敌打败。之后发生的是……

被打倒的魔兽突然复活，莫非打算对主角发动最后一击？不过从它对主角充满尊敬的眼神看来，难道可以让它加入成为同伴吗？

敌人也会利用TENSION UP！

早前为各位玩家介绍过，《勇者斗恶龙Ⅷ》的主角可以凭借名为“TENSION UP”的系统，增加角色在战斗中的威力。不过从本次公布的照片中，竟然发现敌人也拥有同样能力的惊人消息！面对强力的敌人，再加上TENSION UP的强化，到底主角们能否突破难关呢？



新怪物登场！

“《DQ》系列”向来以故事和游戏性得到了不少RPG玩家的热烈支持，而其中的怪物也可谓深入民心。最新一作的《勇者斗恶龙Ⅷ》中，除了为人所熟悉的史莱姆、哥布林等怪物以外，还会加入不少新怪物。本次将会为各位玩家介绍其中4种新登场的怪物。

布吉布吉

善良的外表下隐藏着的是杀人的音乐？

头上长有羊一样的角，腰部以下具有羊一样的身体，貌似善良，边吹着角笛边跳舞的外表，吹出来的音乐却是……

布利斯那

外表有趣的怪猫？

身上的斑纹好像监狱服装一样，拥有一身蓝色斑纹与尖牙长舌。外表有点像猫一样，却又带点恐怖感觉的怪物。从外表看来，说不定会突然向主角飞扑过来进行攻击。

兜小僧

充满力量的外表实际上又是……

全身由漆黑的铠甲所覆盖，有如独角仙一样的外表特征，再加上充满自信的眼神，给人一种攻击力与防御力均很强的感觉，是能力相当优秀的敌人。而它的攻击方式是否会是突击呢？

奥沙古路

全身长满鳞片的巨汉

绿色的鳞片包裹着充满强健肌肉的身躯，再加上锐利的钢爪，看起来一副相当勇猛的样子，攻击力应该是十分强劲的。从名字与外表看来，它在近海的地方应该会相当活跃。

勇者斗恶龙Ⅷ 天空、海洋与大地和被诅咒的公主
Text：义经 Design：Kennie

© DISENY ENTERPRISES, Inc.
Developed SQUARE ENIX

新角色、新系统情报全面披露

在《王国之心2》中加入的新要素绝对是多不胜数的，比如本次为大家介绍的迪士尼版《花木兰》以及最新的变装系统等，绝对可令大家喜出望外。

キングダムハーツⅡ

● SQUARE ENIX ● ARPG ● 发售日未定 ● 1人玩
● 价格未定 ● 记忆容量未定 ● DVD-ROM

花木兰勇闯童话世界

身为中国人，相信都应该听说过“花木兰代夫从军”的传奇故事吧？本次花木兰这位古代的女英雄将会与索拉一起并肩作战，共同对付那些邪恶的敌人。而除了花木兰之外，她的一群好战友也会粉墨登场，看来又将会发生一连串的笑话了！

花木兰的勇气可媲美男性。

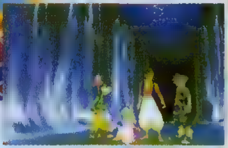
穿上男性服装的花木兰。

不少富有中国特色的角色也会出现。

令人怀念的角色再现眼前

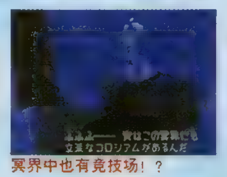
“阿拉丁”篇故事已确认会在新作中继续发展下去，但奇怪的是在亚拉丁的世界里，竟然发现了米奇的宿敌“比度”，而从他的身份上判断，一定会是阻挠索拉前进的反面角色，至于比度手上为何会手持神灯呢？莫非心怀什么奸计？

米奇的宿敌比度


跟阿拉丁相遇。

新故事加入冥界情节

除了阿拉丁外，大力士凯格拉斯也会在《王国之心Ⅱ》中登场。不过凯格拉斯明明已在前作中返回原来的世界，理应无法再回来才对，为何还会见到他呢？也许是跟新作中的冥界有关吧。还有，《FFX》中的阿隆也会跟索拉一起作战，感觉上冥界跟本篇故事将会是息息相关。

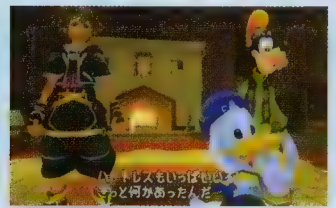

冥界中也有竞技场！？

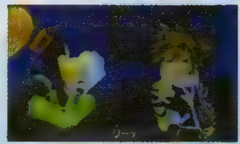
凯格拉斯再次登场！

守护地狱的基鲁碧罗斯。

满布着 HEARTLESS 的城堡

不久前，本刊曾经跟大家介绍过新作中会有大量的新敌人出现，那么曾经在《王国之心》里跟索拉纠缠的HEARTLESS又会怎样呢？答案是它们仍然会冥顽不灵地进行对抗，而图中的城堡就是HEARTLESS藏身的地方，看到壁炉正在燃烧，相信还有其他人居住的可能性会十分高。


城堡中充满了 HEARTLESS。



全新导入！变装战斗系统

新作中将会加入一个全新的战斗系统，当索拉在战斗中达成一定条件后，就能够进行变身。暂时所知，索拉可以变成“STANDARD（标准装）”和“BLADE（利刃装）”两种形态，前者是持单手钥匙剑，后者则是使用双手剑，造型非常酷！每种装束都拥有固定的招式，战斗时的变化应该会比较以前更大。

标准装
利刃装

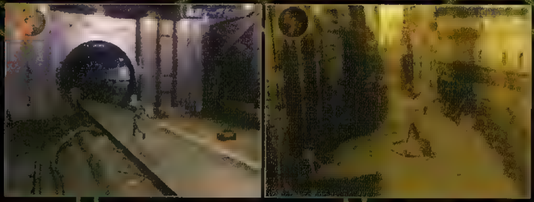
王国之心2
Text 秀吉 Design Kemie

© ATLUS 2005

《真·女神转生》系列”最新作《数码恶魔传说 同调化身》在不久前刚？自刚刚发售过后，ATLUS马上又宣布推出续作《数码恶魔传说 同调化身2》，故事延续前作《同调化身》，而主角们与前作一样，[illegible]会被带到另一个世界——NIRVANA（涅槃）。除了新登场的角色与[illegible]之外，[illegible]加入了不少新变化。

● ATLUS ● 暂定 2005 年冬季 ● RPG ● 1 人玩 ● DVD-ROM
● 记忆容量未定 ● 价格未定 ● http://www.atlus.co.jp/

天国？地狱？乐园NIRVARA竟然是一片荒凉的世界？

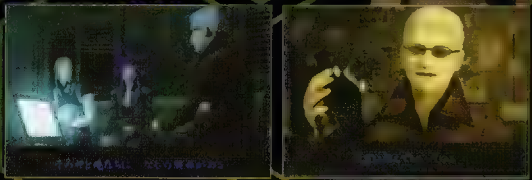


几经苦战，终于成功将JUNKYARD统一的EMBRYON，迎接他们的NIRVANA竟然不是想像中的乐园，而是一片荒凉的世界。人类全部都患上被黑色阳光照射过后就会产生结晶化，变成石块一样的奇病。与同伴失散的萨菲在寻找其他同伴的途中，被一批来历不明的士兵袭击，而他们竟然也同样拥有恶魔化的能力！

新世界的两大敌对组织

在《同调化身2》的世界NIRVANA中，与前作同样受到不同势力的支配，在辽阔的荒地上唯一的城市卡鲁玛CITY中，包括以维护人类种族存亡为目标的卡鲁玛协会，以印度神话的世界守护神LOKAPALA为名，与卡鲁玛协会对抗的游击组织。在这两个互相敌对的组织之间，EMBRYON众人的命运到底会怎样发展呢？

与卡鲁玛教会拥有着相同名称的卡鲁玛协会，到底两者之间有何关系？



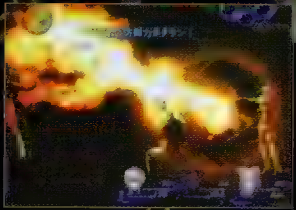
率领游击组织与卡鲁玛协会对抗的罗[illegible]

魔力失控！半人半魔的罗刹模式！

自主角一行人开始，游戏中登场的所有恶魔都受到SOLAR NOISE的影响，当所受的影响达到一定程度，恶魔化的能力就会失控，令角色陷入罗刹模式！以半人半魔姿态出现的罗刹模式发动时，角色的直接攻击能力会大幅上升，但是角色的防御力则会同时暴跌，受到严重伤害的几率也会提高。

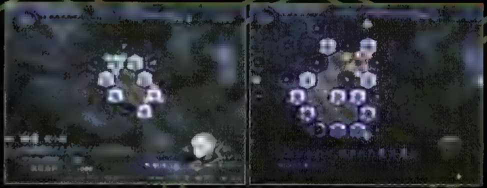
完成前作的玩家才有机会挑战的HARD MODE

在开始《同调化身2》时，只要拥有前作的爆机记录，在开始游戏时就可以选择完成前作玩家才可以挑战的HARD MODE！除此以外，根据玩家在前作中的不同选择，《同调化身2》的剧情也会产生微妙的变化。



新作中还会加入新的合体攻击！

新技能的学习系统



在前作中，可由玩家随意选择角色学习技能的“曼斗罗”系统，在新作《同调化身2》中将会加以强化为另一种形式。前作以“线”的方式发展出来的技能路线，在本作中将会改变成“面”的形式，每当修练完成一个“曼斗罗”的技能后，与之邻接的6个“曼斗罗”就会出现，使得学习技能的路线变化更多，自由度更高。其中部分的曼斗罗当然也与前作一样，以隐藏的形式出现，只要达到一定的条件后，就会自动出现。

新装备卡鲁玛RING

前作中，由于除了子弹以外，角色没有任何装备的关系，战斗能力完全依靠育成的成果，令育成方针受到不少限制。不过在《同调化身2》中，将会加入新的装备——卡鲁玛RING，装备后不但可以令角色的能力上升，而且根据卡鲁玛RING的差别，玩家还可以在上面装备不同数量的宝石，强化卡鲁玛RING的能力。

新恶魔登场

前作以敌人身份出现的恶魔，在本作中当然也会再度登场，而在新一集的《DDS2》中，还会加入全新的恶魔。

兰迪

拉[illegible]

巴比路撒古

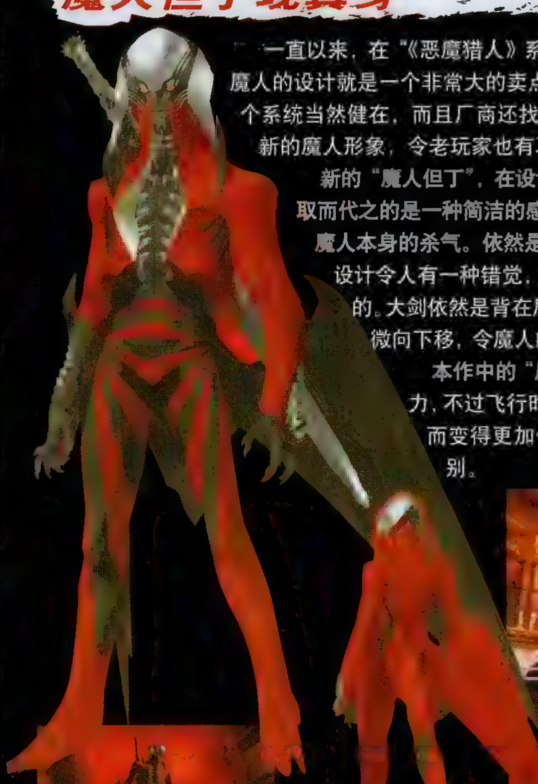
数码恶魔传说 同调化身2
Text：义经 Design：Kennie

©CAPCOM CO., LTD 2004 ALL RIGHTS RESERVED.
＊图片为开发中画面

全新恶魔背景图像现身

拥有恶魔血统的人，除了本身拥有超凡的能力之外，最重要是可以变身成为魔人，将隐藏在体内的真正能力发挥出来。而在《恶魔猎人3》之中，CAPCOM更找来著名的“恶魔画师”金子一马先生为主角但丁设计全新的魔人形象！

魔人但丁现真身



一直以来，在“《恶魔猎人》系列”的游戏之中，变身成为魔人的设计就是一个非常大的卖点，而在新一集游戏之中，这个系统当然健在，而且厂商还找来金子一马先生为但丁设计新的魔人形象，令老玩家也有耳目一新之感！

新的“魔人但丁”，在设计上没有了以往两代的华丽，取而代之的是一种简洁的感觉。虽然如此，却无法削弱魔人本身的杀气。依然是红黑的颜色配搭，新的外衣设计令人有一种错觉，好像胸部多了一个大口子似的。大剑依然是背在后面，一双巨大的恶魔之翼略微向下移，令魔人的感觉与以往相比完全不同。

本作中的“魔人但丁”，同样拥有飞行能力，不过飞行时没有了以往的粗犷感觉，反而变得更加优雅，与之前有着明显的差别。

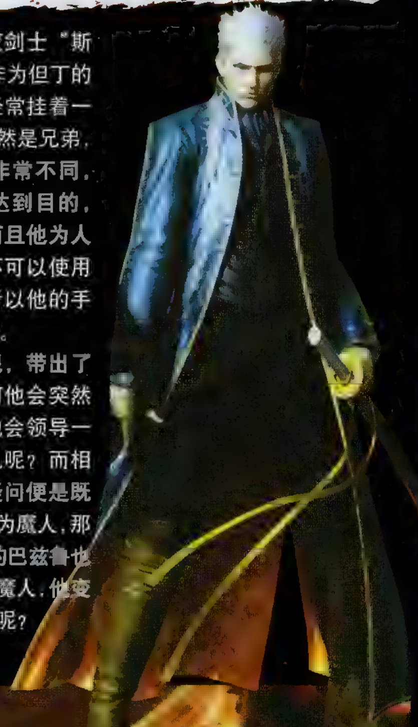
从外表上看就有很强的杀气。

飞行时的姿态非常优雅。

不知战斗时是否会更具破坏力呢？

魔人的本性颇为凶暴。

巴兹鲁（バージル）



同样是拥有魔剑士“斯巴达血统”的人，作为但丁的孪生兄长，脸上经常挂着一副冷酷的面孔。虽然是兄弟，但做事的方法却非常不同，巴兹鲁是一个为达到目的，不择手段的人，而且他为人非常固执，认为不可以使用枪之类的武器，所以他的手上只有一把日本刀。

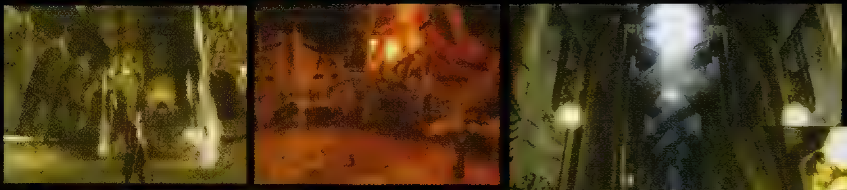
他的突然出现，带出了很多的问题，为何他会突然出现呢？为什么他会领导一大群妖魔出来捣乱呢？而相信玩家们最大的疑问便是既然但丁可以变身成为魔人，那么，拥有同样血统的巴兹鲁也应该可以变身成为魔人，他变身后又会是怎样的呢？

在冷酷面孔背后隐藏着的是什么呢？

二千年という時を経てこの地上を再び……

全新游戏场景介绍

在“《恶魔猎人》系列”游戏之中，出现的游戏背景除了会有一般的街道之外，还会有不少古堡之类的场景，而本次向玩家介绍的便是一个类似大圣堂的地方，这里有着非常庄严的气氛，而且建筑风格相当华丽，还有一条长长的架空通道，给人一种神秘的感觉。而在圣堂之下的下水道，阴森的气氛则实在令人透不过气来！



华丽的新场景。

●CAPCOM●今冬发售预定●ACT●1人●DVD-ROM●记忆容量未定●价格未定●http://www.capcom.co.jp/devil3/

恶魔猎人3

Text:MINAMOTO Design:Kennie

絶体絶命都市2
—凍てついた記憶たち

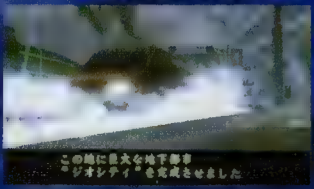
2004 IREM SOFTWARE ENGINEERING INC All rights reserved. ※画为开发中画面

上回成功地从地震崩塌的都市中逃脱，本次却要面对大洪水的灾害……

以从遭受大灾难的都市中逃生为主题的求生游戏《绝体绝命都市》，近日终于公布了有关其续作的消息。新作舞台是遭受洪水袭击的都市，玩家操纵着主角们运用各种各样的道具来避开重重危机。

STORY

首都岛遭到破坏的数年后，都市开发计划正急速地进行着，富坡市就是其中之一。富坡市是一个被海与山包围的都市，该地正实施地下都市开发计划"GEO FRONTIER"，凭借这项计划，富坡市能够得以飞跃地发展。2010年的12月，"GEO FRONTIER"的第1期工程顺利完成，富坡市成为了融合地上与地下两个部分的新都市"GEO CITY"。然而就在圣诞节的前夕，连续多日下起了倾盆大雨，究竟这是带来了祝福，还是……



新要素
多位主角

本作的主人公包括各式各样的角色，例如兼职写作的大学生，被指控杀害兄长的女大学生等，玩家在游戏里将有机会顺序操纵他们互相协助行动。

为求自保，有些时候需要动刀子威胁其他角色。

在前作里，随着时间的推移，主角的喉咙会感到干渴，必须补充足够的水才可继续行动，但是由于本作的灾难状况不同，将有可能遇上寒冷和水淹等棘手问题，所以采用了另一种新游戏系统。在画面上会呈现出"TP GAUGE"，用途是确认主角的身体情况，"TP GAUGE"的数值减去时，需要设法令身体恢复温暖。

假如房间内设有暖炉的话，身体状态立即便可得以回复。

多采多姿的动作

为解决灾难带来的危机，冒险过程中主角能够做出各种各样的动作，而在特设的"练习模式"里面，玩家可以学会游戏基本的系统操作与动作。

要找物摇摆晃，按R1键站稳身体是非常重要的动作。

进入"练习模式"时主角首先来到了灾难中心。

移开椅子，以进行关势越闸门。

洪水突然涌进来，立即按R1键抓紧石墙。

主要登场人物

篠原一弥

本作中的一位主角，他是一位业余作家，为工作而来到富坡市，目前只是一名大学4年级学生。

雨宫春香

亲眼目睹灾难发生的女服务员，她似乎是为了达成某种目的而在行动。

序章内容介绍

事件的起点是在某个集会会场中，正当人们兴高采烈地庆祝"GEO FRONTIER"计划顺利进行之际，流经富坡市中央的羽代川忽然崩毁，大量洪水冲入城内，导致一切公共设施无法正常运作。

官员田边宗一郎刚刚收到灾难发生的消息。

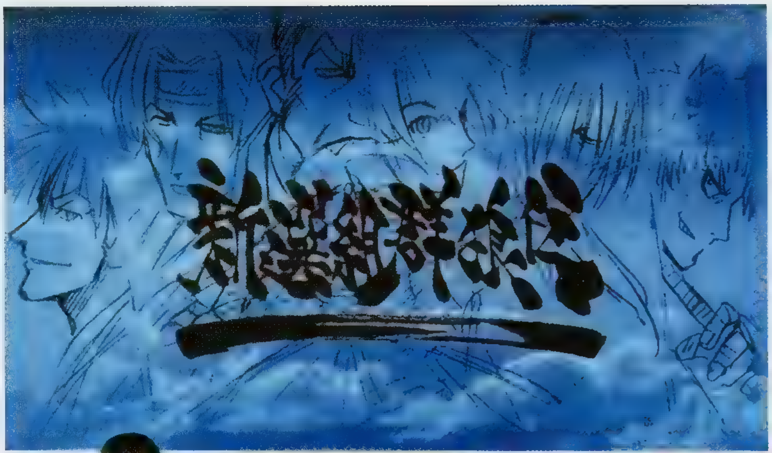
大量雨水涌入建筑物内部，主角只好尽力协助其他人逃生。

男主角进入地下施设内探索，不久后便会遇上另一位女性主角。

以组合方式把道具制成一件防寒服装。

●IREM SOFTWARE ENGINEERING●2005年发售预定●AVG●1人玩●DVD-ROM●记忆容量未定
●价格未定●http://www.zettai-zetsumei.com/●对应DUAL SHOCK 2，8M记忆卡

绝体绝命都市2
Text:MINAMOTO Design:sam



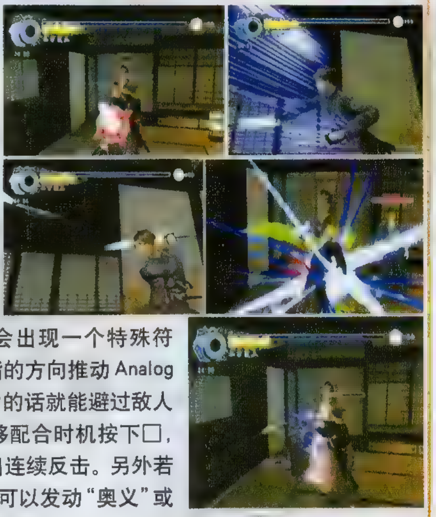
随着众多游戏厂商接二连三推出以幕末时代为背景的作品后，SEGA也不甘落后，宣布将要推出以新撰组为题材的游戏《新撰组群狼传》。该作将会采用人气漫画《浪客剑心》的作者和月伸宏担任人设，描写天才剑士冲田总司与近藤勇、土方岁三等6名新撰组成员与倒幕志士间的激战！

● SEGA ● 暂定今年冬季 ● ACT ● 1人玩 ● DVD-ROM ● 记忆容量未定 ● 7140日元 ● http://www.sega.jp/

故事

在幕末时代，由于尊皇攘夷活动激化，令京都的治安日趋恶化。就在此时冲田总司受同门近藤勇和土方岁三邀请，加入新撰组。将借尊皇攘夷之名的不法浪士一网打尽。面对桂小五郎、刚田以藏、坂本龙马等夙敌，冲田总司如何才能保卫京都的治安……

游戏系统的核心——看破系统



本作在面对敌人的攻击时，只要达成一定条件，就可以发动“看破”能力。满足条件后只要在敌方发动攻击时，角色位于敌方攻击范围内，“看破系统”就会自然发动。这时画面会出现一个特殊符号，只要按照所指的方向推动Analog同时按下×，成功的话就能避过敌人的攻击。如果能够配合时机按下□，还可以对敌人作出连续反击。另外若达成特定条件，还可以发动“奥义”或“剑圣”等强力的攻击！

新撰组一番队队长
冲田总司

年轻英俊的天才剑士。由于患上肺结核，自知时日不多决定无悔地渡过最后的日子。视近藤为父、土方为兄，为了二人可以不惜自己的生命。不过对自己一副容易被人误认为女性的容貌似乎有点感到自卑。

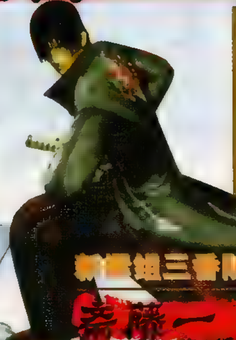
(声:玄田哲章)

新撰组局长
近藤勇

拥有极强实力的他令当时的剑术高手都不敢轻视，同时近藤还用出色的领导能力掌管整个组织的各种事物。而他过人的胆识，优秀的决断力与行动力更是新撰组人人想要效仿的榜样。在对池田屋事件的判断与处理中，表现突出，沉重地打击了当时的倒幕派。

新撰组副长
土方岁三

与局长近藤配合，负责扮演凶恶角色，被称为“鬼之土方”。同时具备卓越的剑技与优秀的观察能力。与他交战的对手，无一能够全身而退。虽然与冲田关系很好，但同时也对冲田的要求格外严格。



新撰组三番队队长
斋藤一

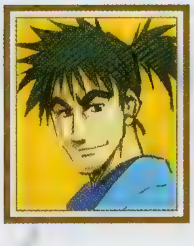
论“杀人剑”无人能出其右。沉默寡言，即使是说话也好像在自言自语。作为队长，他的另一个任务是暗地观察众人的一举一动，字里行间往往带着讽刺，因而经常被周围的人误解。

新撰组五番队队长
原田左之助

最喜欢打斗的战斗派。性格直爽坦荡、毫无隐藏，是幕末少有的开朗派，经常能缓和身边紧张的气氛。虽然不擅剑术，但论枪技可谓无人能及。

新撰组四番队队长
藤堂平助

为人认真，但处事不会变通，论顽固无人能及。与年纪相近的冲田虽然关系不错，不过由于在意近藤与土方的同门关系，因此与冲田始终保持一定的距离。



新撰组二番队队长
永仓新八

新撰组剑术导师，提倡以平常心看待事物，在年少气盛的原田左之助与坚守原则处事死板的藤堂平助间，扮演着协调的角色。表面看来似乎没有原则，但其实是个重情重义的人。

新撰组群狼传
Text:文悠 Design:Kennie

名作回归！

世嘉越野赛以崭新形态登场！

世嘉旗下的越野赛代表作“《SEGA拉力》系列”又宣布推出新作了，目前市面上已有不少出色的同类型游戏，且看 SEGA 本次会以什么杀手锏再次吸引玩家的视线吧。

SegaRally™ 2005

© SEGA 2004 All manufactures, cars, names, brands, and associated imagery featured in this game are trademarks and/or copyrighted materials of their respective owners. All rights reserved.（图为开发中画面）

●SEGA●预定 2005 年发售●RAC●DVD-ROM●记忆容量未定
●7140 日元●http://www.sega.co.jp/

首次完全原创的作品

过去“《SEGA 拉力》系列”的作品均是移植自街机版的，但是本次却是首款完全原创的作品，为此开发人员可以更为专心地钻研出适用于家用机玩家的要素。虽然如此，该游戏仍保留了系列的特色，比如充满个性的甩尾与野外驾驶感觉，或是超写实的赛道情况等，相信一众系列的 FANS 也会感到满意！

↑目前已知的登场车辆只有图中的SUBARU IMPREZA WRX，但相信其他人气车辆会陆续登场。

能自动生成赛道的 AGC 系统

这个“AGC系统”是游戏最大的特色，每次游戏时，无论是赛道形状、天气甚至是路面情况均是随机决定的，玩家无法预先熟悉赛道，这充分表现出真正越野赛中，全靠导航员的指示来进行驾驶的紧张感与趣味性，但是若遇上喜欢的赛道组合时，也可将之记录下来，随时用来重玩。

↑为了应付每次均有所不同的赛道，玩家必须先锻炼好自己的基本技术。

↓除了越野赛道之外，当然少不了公路赛。

↓值得留意的是赛道两旁没有围栏，莫非会找到捷径？

↑掌握车辆的性能与驾驶特性也是非常重要的。

↓每次都会有不同的变化，令人充满期待！

↑以高速甩尾来入弯！旁边竟会有长颈鹿，到底这里是哪里啊？

↓没有围栏的话，岂不是会撞到两旁的大树，酿成惨剧吗？

→晚上比赛时视野范围极差，令难度大大提升。

←这个AGC系统定会改变你对越野赛游戏的一贯认识。

主要游戏模式公开

CAREER MODE

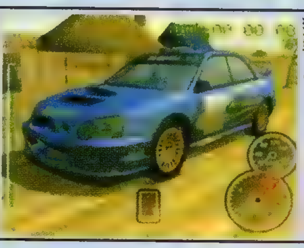
这是系列中首次收录的模式，玩家要不断地进行比赛，成为职业车手之后，再参加各项更高级的赛事，而最终的目标则是在传说中全世界最顶尖的“SEGA拉力锦标赛”中取胜。

QUICK RACE MODE

好像街机版一般，跟其他 10 多名车手进行 4 场简单而直接的比赛，只须在限定时间内完成便可过关。

TIME ATTACK MODE

玩家可在此选择基本赛道、AGC 制作的赛道或是 CAREER MODE 中的登场赛道来进行计时赛。



玩家更可跟记录的Ghost Car一较高下。

SEGA 拉力 2005
Text：Dr Game Design：Kennie

© NAMCO LTD. ALL RIGHTS RESERVED.
＊图片为开发中画面

RUNE CHASER

交通安全是成功的障碍?!

在纵横无尽的城市之中飞驰的感觉会是怎样的呢？这种感觉相信大城市里的司机们朋友们将很难找到，不过在游戏之中无论司机还是玩家都可以体验到了！

●NAMCO●发售日期未定●ACT●1人●DVD-ROM●记忆容量未定●价格未定●http://www.namco-ch.net/runechaser/index.php

自由自在的飞驰体验

NAMCO制作的赛车游戏一直以来都有不错的评价，如果再加上其他的动作类游戏任务制要素，相信会是一个相当不错的创意呢！

继在XBOX上推出《Street Racing Syndicate》之后，NAMCO也要在PS2上推出类似的游戏《追击者之诗（暂名）》。当然，游戏本身更注重角色性格的刻画，以及任务的编排，并对车种有着更多的要求。

什么是ストーマー

其实ストーマー可以说是一种职业，是一种专门为酬金而做事的职业，收取委托人的报酬，以高超的驾驶技术，利用任何手段完成任务。

大量动画片段带你开发

《追击者之诗（暂名）》除了驾车在道路上的飞驰的特点外，在游戏之中还加插了非常多的动画片段，在不同的任务之中，又或者是完成任务之后，就会有这些动画片段出现。

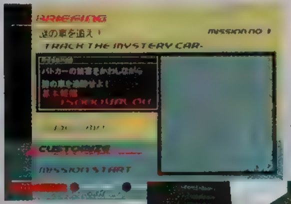
在整款游戏之中，动画片段的时间总共有85分钟以上，可以说是相当惊人的，而且全是素质较高的CG，绝对可以称得上是挑战PS2碟片容量极限的卖点，相信在这方面完全可以满足赛车游戏玩家对CG片段的渴求吧！

←游戏之中的事件片段。

多姿多彩的任务

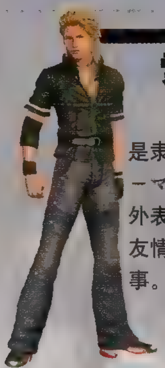
游戏是在一个架空的城市“布利洋城”（プリヨシティー）之中进行的，玩家的目的便是在城中接受不同类型的任务，其中包括追踪、破坏、搬运、战斗等工作，只要完成工作，便可以得到一定的报酬，这便是游戏的最终目标。

然而要达到任务的目标，其实也不是一件太容易的事，如果哪位玩家是一位注重安全的驾驶者，相信该游戏就实在是不适合你了，在游戏之中，如果真的依照交通规则去做，笔者可以大胆地讲一句，玩家可能连一个任务都无法完成呢！横冲直撞、到处破坏，这才是游戏中的重点。按着油门，让战车在路上疯狂飞驰吧！



←↓追踪是一种最常见的任务。

登场人物介绍



索路

拥有超一流的驾驶技术，是隶属于“SPIKE HOOK ストーマー”事务所的车手。23岁，外表冷漠，但事实上非常重视友情，除强扶弱是他经常做的事。

哥顿

索路的拍档，27岁，专门负责与客人进行交涉，同时也担当领航员的工作。长处是很会自圆其说。另一方面，他很容易对女性动心。

荷布

游戏中的女主角，24岁，是索路的敌对公司“BELL de CAT”的ストーマー，好胜心与责任感都非常强的女性，实际上也是心地善良的人。

迪雅那

荷布的拍档，26岁，头脑精明，沉着冷静，完全有着“大姐风范”的女性。原本是荷布父亲的部下，现在则成为荷布的部下，在任何方面都比荷布的经验要丰富许多。

夏特文

在市警察局（P.C.P.D.）之中的刑警，43岁，是一位非常顽固的老头，不能容忍目前的年青人轻易犯罪的行为，而在他的心目中，便认为索路就是这类型的代表人物。

3种战车任你选

CEDAN

这是一种性能介于“SPORTS”和“RV”之间的车种，性能平均，初期进行游戏时最常使用的车种。

SPORTS

主要行驶在一般公路上的车种，正因为车身较低，所以不适合在不平坦的道路上行驶，虽然外形与CWDAN很相似，但性能却不像CEDAN那样全面。

RU

具有全天候的引擎系统，令车子能够适应非常恶劣的道路环境，也正因为这种零件调校的结果，导致车的速度受到了一定限制。

除了基本的车种之外，游戏里还允许玩家自行为战车改换装备，让车子的能力得到提升，这也有助于完成各种难度的任务。例如加强车的防御能力，这样进行冲撞的时候就不怕了！

Text：赤目黑龙 Design:Leo 追击者之诗

●SQUARE ENIX ●预定冬季发售 ●TAB ●1至4人玩 ●DVD-ROM
●记忆容量未定 ●价格未定 ●http://www.square-enix.co.jp/

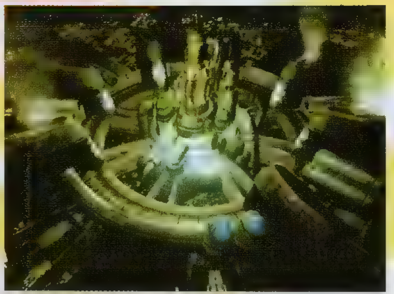
いただきストリート Special

ARMOR PROJECT/SQUARE ENIX All Rights Reserved. KOICHI SUGIYAMA FINAL FANTASY characters: SQUARE ENIX DRAGON QUEST characters: ARMOR PROJECT/BIRD STUDIO/SQUARE ENIX (图为开发中画面)

万众期待的“《勇者斗恶龙》系列”和“《最终幻想》系列”终于携手合作，一同在这款最新作中登场了！不过这个并非RPG，而是人气桌上游戏系列《富豪街》的特别版，自问是两个系列的FANS的你又怎能错过呢？

新地图No.1——米德加尔

曾于《最终幻想Ⅶ》中登场，市内共有8个魔晃炉提供能源，人们利用其从地底抽取的魔晃能源来生活，游戏中则可通过开关键来改变地图的路线，不知道魔晃炉会在地图上扮演着什么地位呢？而又是否有关于魔晃炉的机会卡登场呢？



采用魔晃能源来营运的巨大魔晃都市。

《FF Ⅶ》中令人印象深刻的探照灯照射场面，也会在游戏中重现。

地图的中央部分就是开关键的所在，触动之后便会令地图出现变化。

令人大吃一惊的登场角色！

From《最终幻想Ⅶ》

克劳德

以背负的大剑作为标志的青年，有着灰暗的过去，如非必要不会主动跟其他人接触。

蒂法

与克劳德青梅竹马的女孩，是酒吧“七重天”的招牌，在原作中会使用格斗技攻击敌人。

From《勇者斗恶龙Ⅳ》

艾莉娜

珊德海姆王国的公主，更是一名出色的格斗家，为了测试自己的实力而带着随从出发冒险。

克里夫

与艾莉娜一同冒险的珊德海姆国神官，利用各种回复和召唤魔法来支援她。

From《勇者斗恶龙Ⅴ》

主人公

伟大的冒险家巴柏斯的儿子，由于拥有跟怪物沟通的能力，因此在冒险中会得到怪物加入成为同伴。

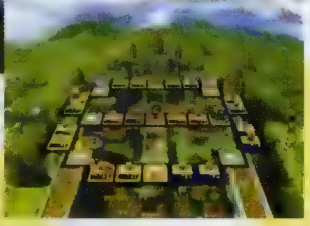
比安卡

年幼时曾跟主人公出生入死，数年后两人再次相遇。虽然有时较为淘气，但其实也有善良可爱的一面。

新地图No.2——拉达多姆

《DQ》、《DQ Ⅱ》中的舞台，更是前者主角冒险的起点，与最终BOSS龙王所在的龙王岛遥遥相对。在游戏中的结构则比较简单，看来是要玩家们凭实力一决高下了！

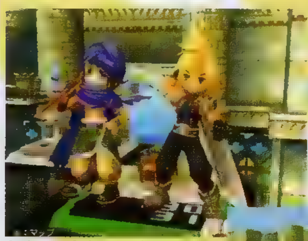
地图呈8字型，中央银行四周的物品将会是决胜的关键。



漫长冒险的开始之地。

其他登场角色

除了这两个系列的多款作品的主角之外，新作中还会派出极具代表性的角色参战，目前已知的包括“《DQ》系列”的史莱姆和“《FF》系列”的陆行鸟，过去史莱姆也曾在“《富豪街》系列”的旧作中以隐藏角色的身份登场，不知本次又会如何呢？



负责绘画角色的是著名插画家天野シロ。

两大RPG的经典角色同台演出，实在叫人感动！

史莱姆

“《DQ》系列”的代表角色，但是实力方面又如何呢？

陆行鸟

样子可爱的陆行鸟既可供人乘坐，又是强力的召唤兽。

BOMBERMAN BATTLES

《炸弹人对战》是集合了4款游戏于一身的作品，当中包含多种不同的运动类型游戏，如棒球、高尔夫球、网球等。至于最令人关注的新要素，就是加入了全新的编辑机能，玩家可以创造出独一无二的炸弹人，而且更可在游戏中使用，相信FANS会非常期待。

努力赚钱购买部件

为了制作出原创的炸弹人，首先要拼命赚取本作的货币“凡”，进入任何一种模式，完成后都会获得赏金“凡”，把它拿去挑战“扭蛋机”，就有机会得到各种部件，以此组合出玩家独有的炸弹人。

在各种模式中胜出，累积大量“凡”。

挑战扭蛋机来赌运气，有可能得到理想的部件。

获得部件“围巾”！

原创角色的对战

如上述所讲，玩家制成的原创炸弹人，可以在游戏里使用，而且，如果创造出4位原创人物，更可组队参与4人对战模式。

使用多人用ADAPTER，让4位玩家一同参与游戏。

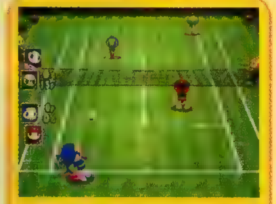
4人在战场上竞逐，场面变得非常混乱。

收录游戏种类

本作收录了4款游戏，以下会逐一进行介绍，从中大家会发觉每种游戏的制作都具有很高的水准。

BOMBERMAN BATTLE

利用炸弹爆发的威力攻击对手，也是最传统的炸弹人游戏模式。


网球

网球游戏，双打时最多可4人一起参与，而各种规则项目均可自由设计，可以与朋友一同享受游戏的乐趣。

棒球

设有多种比赛项目，例如紧张刺激的全30回合联赛战，或者是轻松的1回合比试等。

高尔夫球

同样设有多种玩法，全18洞的比赛，或追求完美、挑战单一球洞。

组合变化无限大

制作原创的炸弹人全身共有14个位置供玩家自行分配部件。组成的种类变化多端，完全依照玩家的喜好决定。

图中所见是头部的部件，还可以更加细致地调整。

原创炸弹人示例

●HUDSON●10月7日发售预定●ACT●1至4人玩●DVD-ROM●记忆容量965KB●6279日元●http://www.hudson.co.jp/gamenavi/gamedb/softinfo/bom_battles/index.html●对应DUAL SHOCK 2、8M记忆卡、多人用ADAPTER

Text:MINAMOTO Design:Sam

●BANPRESTO ●11月发售预定●AVG●1人玩●DVD-ROM●记忆容量390KB
●价格未定●http://www.lupin-game.com/ ●对应DUAL SHOCK 2 .8M记忆卡

鲁邦三世 染上赤红色的哥伦布遗产

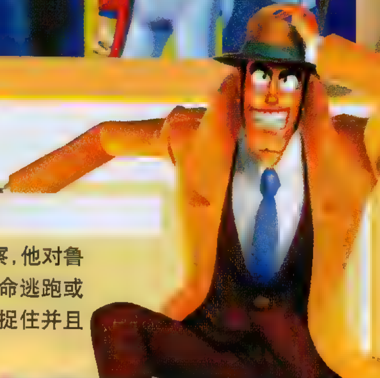
Text:MINAMOTO Design:siulau

© MONKEY・PUNCH/TMS・NTV© BANPRESTO 2004 ※图为开发中画面

ルパン三世

コロンブスの遺産は朱に染まる

本作是一款以著名动画《鲁邦三世》作为题材的动作冒险游戏，本次鲁邦三世的盗取目标是估计约值1000万元的《哥伦布的航海日志》，绝非一般轻易入手的宝物。鲁邦在行动时除了要避开警备员的视线，还要逃出宿命的对手钱形警部的追捕，最后究竟鹿死谁手呢！？



钱形警部

警视厅的出色警官，但是由于经常让鲁邦逃掉，所以迟迟未能升级，决定用一生的时间来追捕鲁邦。

“钱形计”的重要性

画面右上方设有一个圆形的“钱形计”，每当鲁邦的行动被警备员或机动队发现，“计”上的数值就会逐渐增加，到达全满时钱形警部便会出现。

被机动队发现，立即尽快逃跑！

钱形计全满时，钱形警部隆重登场！

不幸被钱形捉住，随即被摔在地上。

钱形警部的行动速度非常惊人，逃出他的追捕并不容易。

逃不掉的后果

钱形警部是一名出色的警察，他对鲁邦的行动模式已了如指掌，拼命逃跑或躲藏起来都是无效的，当被他捉住并且摔倒后，游戏便会结束。

为了逃避钱形的追捕，鲁邦躲入垃圾桶里，可惜……

被发现后遭受钱形的毒打！

次元与五卫门的迷你游戏

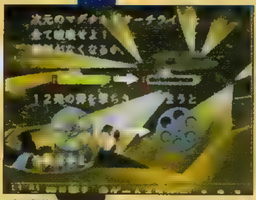
除了鲁邦和峰不二子之外，已确认在迷你游戏中可以操作次元大介和石川五卫门，以下先为大家介绍这其中的两款游戏。

次元大介

爱用M19 COMBAT MAGNUM手枪，他是世界著名的快枪手，传闻戴上帽子有助于他瞄准目标。

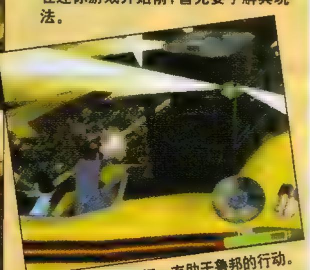
次元游戏

五卫门驾驶着直升机飞到大厦天台的上空，次元负责射毁全部的探照灯，使用的武器是麦林手枪，弹药只有12发。



在迷你游戏开始前，首先要了解其玩法。

以麦林手枪作为武器，考验次元的狙击能力。



把全部的探照灯破坏，有助于鲁邦的行动。

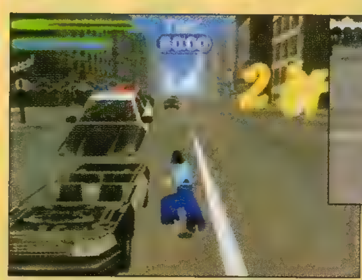
石川五卫门

石川五右卫门的第十三代子孙，他的剑术已达超凡入圣的境界，手中的“斩铁剑”能够轻易砍开汽车或直升机，不过他最怕与女性接触。

五卫门游戏

游戏玩法简单，在限时内需要破坏全部的警车。

以“斩铁剑”将追捕鲁邦的警车破坏，警车的数目随时间而增加，破坏期间不能放走任何一辆，否则游戏便会结束。



斩车的方法有好几种，横向切开就是其中一种。

从正面把警车切开，表现出五卫门的胆色。

©创通エージェンシー・サンライズ・毎日放送
©BANDAI 2004

机動戦士ガンダムSEED シード MOBILE SUIT GUNDAM 終わらない明日へ

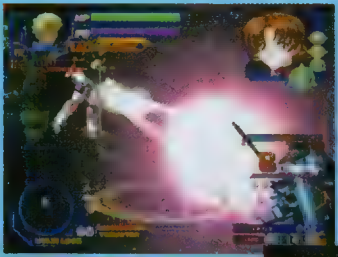
MSV登场机体曝光 开场片头首次公开

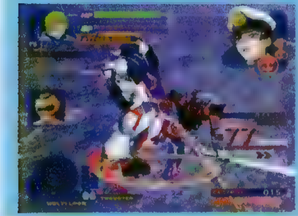
《机动战士高达SEED》在日本播放完毕后，一群高达迷的焦点便纷纷落在续作《机动战士高达SEED MSV》上，就连本次为玩家介绍的最新作也收录了“MSV”的内容，这实在令人非常期待！

●BANDAI●2004年秋●ACT●1至2人玩●DVD-ROM●记忆容量未定●7140日元
●http://www.gundam-seed.net/●对应 DUAL SHOCK 2 PS2记忆卡

多姿多彩的战场

不仅是人物和机动战士，就连曾经在动画中出现的大部分战场也会忠实收录在《机动战士高达SEED 没有终结的明日》这款游戏内，而战场主要分为“地上”、“水中”和“宇宙”这3个层面，玩家需要在执行艰难的任务中克服每个战场所带来的不利影响，在必要时更需要同伴的帮助，否则将难以达成目标。

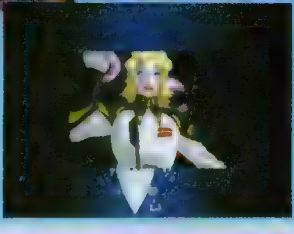




▲即使是非常优秀的驾驶员也难以完成这项任务。

◀版面分为地上、水中、宇宙这3种。

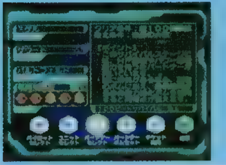
▲超强力的武器，只需一击就能将敌人打倒。



◀每位同伴的能力各有不同。

两个主要模式介绍

SURVIVAL MODE



当玩家达成一定条件后，便能够进入SURVIVAL MODE，挑战“一百机击破”的惊人记录。而这个模式的内容分为在限定时间内击破最多敌人的TIME ATTACK模式，以及在限定时间内衡量玩家能够打倒多少敌人的TIME LIMIT模式。此外，SURVIVAL MODE中还有其他的附带条件，玩家必须遵照指示行动才能顺利进行下去。

VS MODE

在《机动战士高达SEED 没有终结的明日》中，还准备了让玩家们一决高下的“VS MODE”，玩家双方能够自由地选择自己喜欢的机体、机师和同伴进行战斗。即使在左右分割的画面中，玩家也能够看见对手的机体，并且以一对一的形式对决，先将对手打倒的一方便是胜利者。

◀选择对战时的机体和同伴。

二人一同对战。▶

MSV机体强势登场

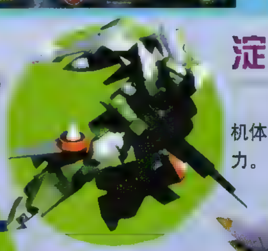
除了之前介绍过的几部机动战士外，已确认《机动战士高达SEED MSV》中的部分机体也会在本作中登场，而相信其他续编中的新机动战士也会陆续曝光。

M1 艾斯托尼-A

装备了狙击型的激光枪，是一部宇宙专用的机动战士。

迪路斐加

由STRIKE DAGGER演变而来的新机体，装备了一把较长的护身短刀。



淀

设计在大气圈内使用的机体战士，持有独立的飞行能力。

鲁珠 IWSP

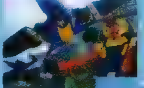
装备了特殊强化配件IWSP的新型机体。

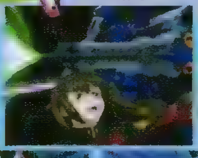
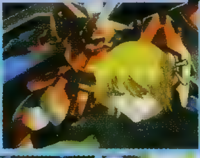
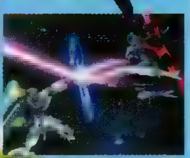
捷武·哈马纽巴

大幅强化了机动力的皇牌专用机，基本构造跟捷武相似。

收录MSV动画片段大公开

本次新作中还会收录尚未播放的《机动战士高达SEED MSV》的片头动画，而在OP中还会配合日本超人气乐队T.M. Revolution的歌曲《ZIPS》，各高达迷一定要拭目以待啊！



机动战士高达SEED 没有终结的明日
Text：[illegible] Design：Kennie

©SUNRISE©TAKARA CO.,LTD.2005©ATLUS 2005 ※图为开发中画面

●ATLUS●2005年发售预定●SLG●1人玩●DVD-ROM●记忆容量254KB
●7329日元●http://www.atlus.co.jp/cs/index.html●DUAL SHOCK 2 .8M记忆卡

Text:MINAMOTO Design:siulau

新世纪勇者大战

描写少年与智能机器人联手跟邪恶势力对抗的SUNRISE“勇者”动画系列，为迎接这一系列诞生15周年，厂商决定首次将这些作品揉和在一起制作成PS2游戏。新作的主人公是位名叫兆太的少年，而新勇者名叫尼积巴，故事会围绕着他们的冒险而展开。此外，历代“勇者”作品里登场的部分角色或机器人均会参战，一起为人类的理想与和平而奋勇作战！

STORY

某一天，兆太认识了一名神秘的少年卡里奥，想不到突然之间遭到对方的挑战。其后卡里奥召唤出一部巨大的机器人，兆太随即陷入危机之中，神秘机器人尼萨出现并把他救走。与此同时，身份不明的机器人军团开始在街道上进行肆意破坏……

量子跳跃 尼积巴

《新世纪勇者大战》里的原创作品，登场的新勇者是拥有“心灵”和会“说话”的机器人尼萨，他会通过变形合体而成为超级机器人尼积巴。

尼积巴

尼萨

那由他 兆太

故事的主人公，平凡的中学一年级学生，自从发生了“卡里奥事件”后，他与父亲京一制造的机器人——尼萨并肩作战，一起对付身份不明的邪恶军团。

卡里奥·桑布拉

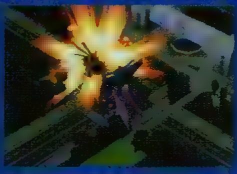
突然出现，并向兆太发起挑战的异国少年，有关他的一切背景资料完全不明，为何他对兆太抱有如此强烈的敌意呢？

游戏系统

现在说明一下游戏的玩法，本作属于SLG类型的游戏，玩家要在各STAGE向各角色或机器人下达命令，攻击版图上的敌人。游戏过程大致上可分成“战斗部分”、“剧情部分”和“执行任务”这3个部分。

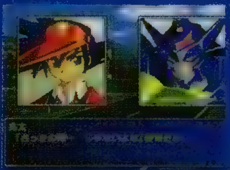
战斗部分

作为游戏的重点部分，玩家需要运用各种各样的攻击方法，拼尽全力把战场上所有敌人消灭，根据情况还可以使出被称为“勇者COMMAND”的补助魔法。



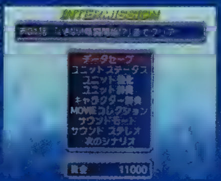
剧情部分

在每关的初期与剧情相关的角色开始进行对话，而所有的对话都是经过原声配音的，让玩家们如同欣赏一部精彩的动画片，而从中也可收集到重要的情报。



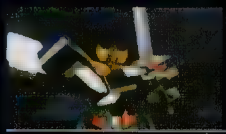
INTER MISSION

战斗结束，在这里重新整理一下自军的阵容，开发强化用配件后装备在各机体上，使它们的能力进一步提升。



登场作品一览

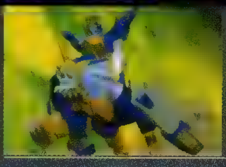
勇者特急 Might Gaine



勇者警察 JDecker

勇者指令 Dagwon

勇者王 Gao Gaigar



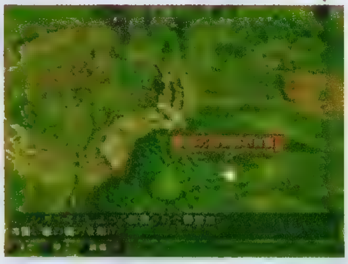
绝对无敌 雷人王

Shining Tears

シャイニング・ティアーズ

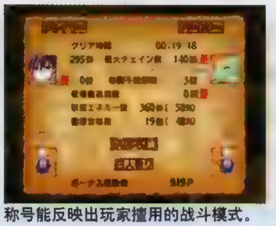
© SEGA CORPORATION,2004
※图为开发中画面

游戏中，玩家会操纵主角希恩和同伴角色，出击时有两种MISSION类型供选择，包括叙述故事的“MAIN MISSION”，以及通过战斗累积经验值的“FREE MISSION”，不过无论进行哪种MISSION均会获得评价。本次报导会简单介绍这方面的资料。此外，也会公开主角希恩和布兰娜尤的SKILL。



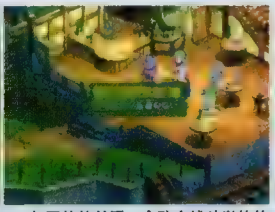
战绩评价

每当完成一个版面，根据击倒敌人的数目及CHAIN值，会给玩家作出一个评价，成绩优异者会获取勋章，而达成某些特定条件还能得到各种称号。另外，评价对经验值也有影响，利用经验值可培养出实力更强的同伴。



称号能反映出玩家擅用的战斗模式。

战斗中随时都能撤走，经过训练后还能再度挑战。



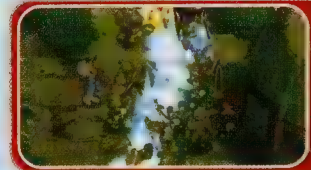
与同伴的关系，会改变战斗以外的情节。

布兰娜尤的SKILL

布兰娜尤是隶属游击佣兵团的魔导士，最擅于使用冰属性魔法，以下几招是比较常用的攻击技。

冻结攻击

全身被雪的结晶覆盖，碰到敌人后会将其冻住。

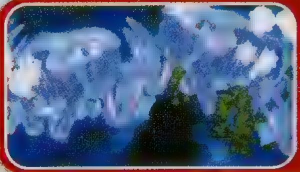


冰壁攻击

在地面制造出巨大的冰壁攻击敌人。

冰弹攻击

放出冰弹攻击远距离的敌人。



招唤守护兽

召唤出水晶体守护灵兽，攻击画面中的所有敌人。

希恩的SKILL

对应同伴人物阴与阳的灵魂，主角希恩会变化为相反的属性，而属性会影响他的外观、性格、说话方式、攻击等。以下是魔法剑士希恩的各种必杀技介绍。

雷电攻击

在剑身上附加雷之力，挥动时向广范围发动攻击，阳属性时带有吹飞效果。

阳

一次能击倒众多敌人，是非常方便的一种攻击方式。

阴

随着属性的改变，攻击效果也会不同。

千刺攻击

一口气发出无数的斩击，适合用于集中攻击同一方向的敌人，被围困时能够开出一条生路。

阳

一边杀敌，一边前进。

阴

比阳属性发挥更大的威力。

闪光攻击

以雷电攻击周围的敌人，发动时能够百分百击中范围内的目标。另外，闪光攻击的效果不会受属性影响。

阳

如果敌人的弱点是雷属性，效果当然更加明显。

阴

杀伤力受魔法力影响，智力越高魔法力越高。

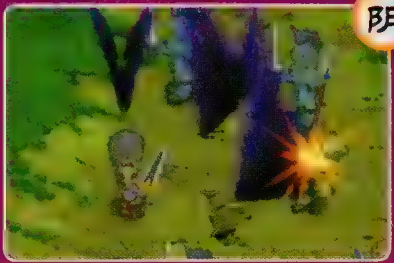
重力攻击

制造出一个黑洞，利用它发出的冲击波攻击敌人。阳属性时黑洞在前方出现，阴属性时黑洞在头上出现。

阳

黑洞冲击波的有效距离相当远，敌人难以逃避。

阴



同时攻击3个方向的敌人，非常方便。

●SEGA●11月3日发售预定●A·RPG●1人玩●DVD-ROM●记忆容量 314KB
●7140日元●http://www.sega.co.jp/●对应 DUAL SHOCK 2，8M记忆卡

光明之泪
Text:文翊 Design:Kennie

●GeneX ●2005年春发售预定●SLG●1人玩●DVD-ROM●记忆容量未定
●价格未定●http://www.generation-x.co.jp/ ●监修:赤井孝美 人物设计:天广直人

自厂商GeneX在PS2上推出重新制作的经典育成SLG作品《美少女梦工场》第一、二作后，该系列的最新作《美少女梦工场4》经过8年的光阴终于正式登场！本次请来了凭借《公主妹妹》而深受玩家欢迎的美少女插画师天广直人先生负责角色设计，而该系列作的监督赤井孝美仍会继续负责监制工作，这两人的合作会令重生的本系列擦出怎样的火花呢？真令人期待啊！

此为育成的画面，好好地跟女儿进行沟通是非常重要的。

Princess Maker 4
プリンセスメーカー4

玩法介绍

本作中还会追加各条繁华的街路，其中包括购买物品的道具屋、洋服店等。

从女儿的10岁开始，直至她18岁的8年间，主角将会担当父亲的职务对小女儿进行培养工作，通过实行各种学习和兼职的指令，使女儿的能力产生各项变化，并影响最后出现的结局。要实行怎样的育成方针，完成由玩家亲自去决定。此外，还可从公园、教会等能前往的场所中取得不同情报，引发一些除了育成以外，跟女儿在一起的特殊事件。当然，随着时间的流逝，玩家还能看到女儿的成长变化，其中外貌的变化将最为明显。

在系列作第2集登场的管家也会在本作中登场，他将会为玩家提供培养女儿的建议。

故事简介

除了学习外还要让她出外游玩。

《美少女梦工场4》的游戏舞台，是个人类和魔族并存的世界。人类发展魔法的产业而开始繁荣起来，但却铤而走险地去侵略魔界之森而触怒了魔王，人类世界也因此要面临灭亡的危机。不过幸得一位勇敢的少女冒着生命危险跟魔王交涉，最后魔王带走了少女也撤回了军队。经过了10年的光阴，萌生拯救少女念头的冒险者，在阴暗的魔族居住的森林深处接受了少女的委托下，她将一位小女孩托付给冒险者养育，直至长大成人为止。

学习指令

以付出指定金额让女儿学习的部分，本作同样地准备了各种丰富的学习科目，学习不同的科目，女儿的各种能力会有所增减。当某项能力值超过一定水平时，更有可能从被教导的一方变成教导他人的一方，好处是除了不用再支付学费外，更可以得到一定的收入。

暂时已确认的科目

科目	能力值变化
武术	体力、武术能力上升
魔术	魅力、魔术能力上升
礼法	魅力、ホラル、气品、气だて上升
艺术	知力、感受性上升
舞蹈	魅力、气品、感受性上升
座学	知力、ホラル、气だて上升

兼职指令

为了赚取教导女儿必要的资金，有时要让女儿去做兼职。虽然部分兼职可令某些能力值增加，但也不排除没有任何变化、甚至于令能力值下降的兼职，另外还有些兼职，如魔术师范代等工作，要求到了指定的年龄或能力值才可去从事，而除了女佣酒场、小说投稿等，还会有更多系列作中没有的全新兼职工作吗？

暂时已确认的兼职

家政、护幼、宿屋、教会、料理屋、家庭教师、木匠、市场、酒场、可疑酒场、可疑宿屋、女佣、女佣酒场、礼法教育、小说投稿、武术师范代、魔术师范代等。

不同的季节女儿所穿着的衣服将会有所变化。

结局

经过8年的美好时光，根据不同的能力值和事件，最后女儿将成为怎样的女性会是该系列的魅力所在。由于本次的女儿是主角从魔界之森带回来的小女孩，同时拥有着人类和魔族的血统，所以经过特定的教导，有可能会出现回魔界等特殊结局吗？

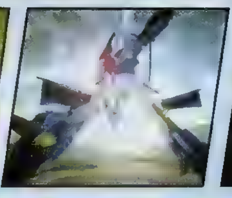
暂时已确认的结局

职业系结局
修女、兵士、画家、女佣

特殊系结局
公主、新娘、回到魔界？

魔法系结局
王宫魔术师、魔导师、占卜师

美少女梦工场4
Text:小志幽凉 Design:sam



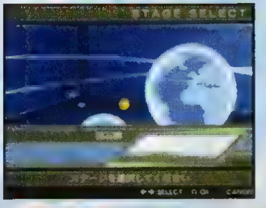
●BANPRESTO ●暂定2005年1月 ●ACT ●1人玩 ●DVD-ROM
●记忆容量未定 ●价格未定 ●http://www.banpresto.co.jp/

在上一期曾为大家介绍过以BANPRESTO旗下众多人气机器人卡通为题材，制作的全新机器人动作游戏《A.C.E. 异世界传说》。本次将会详细介绍游戏的流程。

Intermission

任务开始前，会出现Intermission画面。当中包括了可以调整机体各项能力的"Tune-up"，查阅各种资料的"Dictionary"、储存读取游戏进度和说明任务内容的"Briefing"。选择"Briefing"后，就会开始讲解任务内容。

选择任务



本作以任务形式进行，当完成一个任务后，新的版图就会出现。随着任务的完成，故事的剧情也会逐渐推进。任务进行过程中还会重现原作的众多精彩场面。

任务内容确认

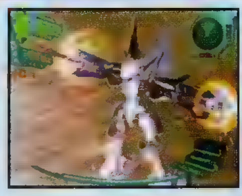
当选择了任务后，就会开始说明任务内容。虽然不会详细说明敌军数目与兵种，但也可以借此掌握敌方大致战力，为之后的战斗提供情报。另外，在确认任务过程中，以红色显示的文字，都能够在INTERMISSION的DICTIONARY中找到相应的介绍。这样即使遇上不明白的专用术语，也可以利用这项功能查得一清二楚。

机体选择

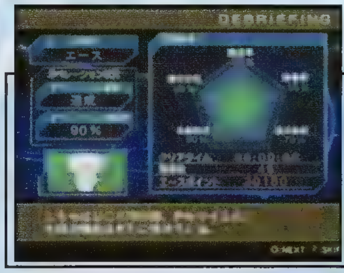
清楚任务的内容与敌方的情报后，就轮到玩家选择出击机体。每次战斗，除了玩家所操控的机体外，还可以另外派出最多三部僚机。全部都由玩家结合任务需要自行选择。选择僚机一同出动，敌机对玩家的压力就会相对减少，不过同时友军的机体也会受到损伤，需要消耗舰队的资源进行修理。既要维持部队的运作，同时还要击退来袭的敌人。能否活用有限的资源，达成所有任务，就要看玩家如何运用部队了。

机体数	母舰所搭载的机体数目。
资材	维修机体所耗费的资源。
修理效率	修理时资材的消耗率，数值越高就能利用更少的资源回复更多机体的损伤。

任务开始



选择完机体后，任务就会正式开始。玩家可以带着旗下的小队在3D的空间里，与敌军展开连场激斗！本作的操作系统相当简单，只要配合战况，按下适当的按键就可以使出多种连续攻击。以高节奏，配合简单但富于变化的连续攻击，将敌军一一击毁吧！而各机体本身还拥有独特的功能，活用这些机能，对战况将会更加有利。



战后评价

完成任务后，根据玩家的表现，所获的评价将会有所不同。从最低级的Rookie至最高级的Ace，总共分为五级。等级越高，所获得的报酬也会相应提高。

A.C.E. 异世界传说
Text:文舒 Design:Kennie

© TAITO CORP. 2004
＊图片为开发中画面

ツキヨニサラバ

你是操纵时间的神枪手！

●TAITO●今冬发售预定●STG●1人●DVD-ROM
●记忆容量未定●7140日元

再见月夜
Text:赤目黑龙 Design:Sam

射击游戏大家可能已经玩厌了，动作游戏也好像有点儿腻……那么可以自由令时间减慢的射击动作游戏又如何呢？听起来就比一般游戏有趣得多！《再见月夜》便是一款这样的游戏。

为亲人报仇的故事

故事发生在意大利罗马一带地方，这里的黑手党组织“东尼奥家族”势力非常大，他们的HIT MAN（枪手）更参与了不少“不法勾当”。

主角古罗（クロウ）自幼丧母，后来他被一直对母亲怀有好感的“爸爸”东尼奥收养。随着岁月的流逝，古罗渐渐长大成人，而他也成为了“组织”的成员之一。然而，一直以来在古罗心中只有一个心愿，便是为死去的母亲报仇。这也他唯一的秘密。

其实古罗拥有某种特殊能力，由于接触到作为予言者也就是他母亲的血，令潜藏在古罗身体之中的特殊能力苏醒。

古罗具备的特殊能力，是可以让周围一切事物的运动速度降至最慢，换句话说他拥有自由操控时间的能力。也正是因为这样，他被训练成一个出色的HIT MAN。一直以来寄人篱下的古罗其实也有他的朋友，那便是从法国来的艾莉斯（アリス），同时也是她将如神的枪法教给古罗。

充满特色的时间停顿

就如上面的介绍一样，主角古罗身怀特殊能力，所以才成为黑手党的目标，被训练成出色的HIT MAN。那么，他的特殊能力是怎样使用的呢？

在游戏进行中，古罗会遇到非常多的敌人。在枪林弹雨中穿梭并能全身而退，这全都靠他的特殊能力。因为古罗的特殊能力是可以令时间以极缓慢的速度前进，这样，他便可以在敌人出手前作出反应避开敌人射来的子弹。

在[illegible]游戏中[illegible]玩家除了可以利用[illegible]的能力之外，还可以[illegible]特殊能力（SKILL）的LEVEL提升得到新的SKILL。而在SKILL不断成长之下，可以实现SKILL与SKILL的组合使用。而且在SKILL的协助下，玩家除了可以避开敌人的攻击外，更可在瞬间消灭大量敌人。

超强制作铁三角

如果说这是一款精彩的游戏，便不能不提起游戏的制作人员，首先是为游戏创造故事素材的核心人物，他便是负责《幻想水浒传》的村山吉隆；而人物设计则是由《SPRINGUN》和《ARM》的原作者皆川亮二负责；最后，音乐方面则是由曾经负责《クロノ・トリガー》及《ゼノギアス》的东野美纪负责。故事、人物、音乐这三大重要环节也有高手支持，可以肯定说一句，《再见月夜》将会是一款超凡的游戏吧！

主要登场人物

古罗

游戏的主角，男性，29岁，身高178cm，身型较显消瘦。在爱尔兰出生，后移民意大利并入意大利国籍。爱枪是INKLAP制银色COLT GOVERNMENT M1911。

他的母亲便是因为体内拥有神奇力量而被狙击，被杀之后，主角接触到母亲的血而得到特殊能力，后来被黑手党收养。由于一直与其他的超能力者生活，所以他的能力得到极大的进化，成为组织中的后起之秀。

艾莉斯

女性，19岁，身高162cm，头发是金色及茶色。祖父是德国人，不过她是意大利籍。使用的武器是德军常用的MAUSER C96M1916。

自幼失去双亲，全由祖父一人照顾，所以与祖父关系非常好。身为前德军军官的祖父最后被不知名的人杀害，而她也成为追杀的目标。

精彩的OPENING片段

《再见月夜》本身是款出色的游戏，OPENING方面的制作也不会马虎。主角和他的对头在相对的大厦上跳下，落地同时隔着车与对方互射……相当有逼力的场面啊！

精彩的OPENING片段！

PS2

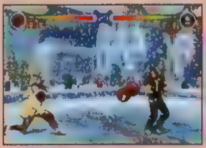
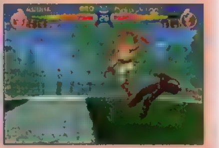
回归KOF原点，传说由现在开始

THE KING OF FIGHTERS 94 RE-BOUT

《拳皇'94》是人气格斗游戏"KOF"系列的第一款作品，该作的出现令格斗游戏走进了另外一个新纪元。由于战斗方式打破传统，使原来的单打独斗变成了队制赛。而这个革命性的原点作品，现在会以复刻的形式在PS2上推出，各方面都经过强化的本作将再现它的光彩！

★重新制作，媲美新作

在PS2上推出的此作，当然不会只简单地移植。为庆祝《KOF》诞生10周年，《RE-BOUT》将会重新制作。在旧作中，背景的使用色数很低，控制的人物光度也不足。而在本次的复刻版中，以上的各项缺点将会一一修正，除背景的密度更高更有层次感外，部分的舞台还会出现下雪等特别效果，其华丽程度可媲美最新的《KOF》作品。此外，人物的光层解析度也有明显的强化。

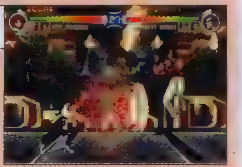
视觉效果强烈。

★部分出场队伍介绍

★追加新人物

除了旧有的各队伍外，《拳皇94》以中BOSS身份登场的角色草雉柴舟，现在已确认会以追加新人物的形式让玩家控制。由于在《拳皇94》所能选择的为固定队伍，所以目前还不知道草雉柴舟需要满足什么条件才能使用，难道可任意选择喜好的人物组队作赛？

★对应网上对战



正如系列作在XBOX上推出时对应网上对战一样，本作也会对应PS2网络设备进行网上对战。通过登记日本MULTI MATCHING BB的服务，便可在家中享受对战的乐趣了。

新作狙击

●SNK PLAYMORE ● 12月发售预定 ● FTG ● 1至2人玩 ● DVD-ROM
●记忆容量未定●价格未定● http://www.snkplaymore.co.jp/

拳皇RE-BOUT 94

Text:小志幽凉 Design:Siulau

PS2

METAL SLUG

全新立体化后再度出击！

除上述的《拳皇RE-BOUT 94》外，SNKPLAYMORE还有新作品要在PS2上发售，那就是《合金弹头》。看到游戏名字，大家肯定以为是旧作品的重新复刻版吧！但这样想便大错特错了，因为本次将会是系列作的首度立体化，内容变化之大绝对会超出玩家的想像。

立体化的世界

由原来的平面摇身一变，成为立体化的本作，也就是说以前的旧有技术不再适用。每一个敌人、每一件兵器虽然很熟悉，但又会有全新的行动模式，不论是在视觉还是操控两方面，均能给大家一个新感受。

四面八方而来的袭击

由于整个战场都立体化了，而当中更存在不少有间隔的楼房，那些空隙便成了敌人藏身的地点，他们会在玩家不留神的时候进行袭击。所以玩家要好好观察画面右下方的雷达，判断敌人所在位置是本作最重要的生存之道。

更丰富精彩的动作

在立体化后，四位角色的动作会有很大的变化，而装备的效果也会提升。活用从敌人身上取得的武器和搭乘工具，去把所有敌人消灭并完成任务。

新作狙击

●SNK PLAYMORE ● 2005春发售预定 ● ACT ● 1至2人玩 ● DVD-ROM
●记忆容量未定●价格未定● http://www.snkplaymore.co.jp/

合金弹头

Text:小志幽凉 Design:Siulau

● Disney/Pixar ● 12月2日发售 ● ACT ● 1人玩 ● DVD-ROM ● 记忆容量未定 ● 6090日元
● PS2版对应DUAL SHOCK 2，8M记忆卡/XBOX版对应杜比5.1ch/GC版对应GC记忆卡

出租超人

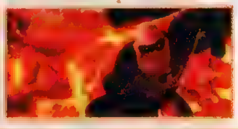
Text：MINAMOTO Design：siulau

DISNEY PRESENTS A PIXAR FILM

Mr.(ミスター)インクレディブル

拯救世界的英雄家族！

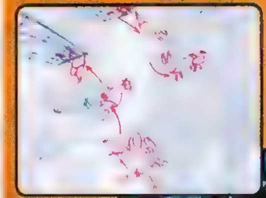
曾制作《玩具总动员》、《海底总动员》等多部精彩动画电影的迪士尼与皮克斯，携手制作的最新作品《出租超人》，即将在世界各地上映。与此同时，游戏版《出租超人》也将登陆PS2、GAMECUBE、XBOX、GBA4部主机，本次首先将已公开的游戏资料介绍给大家。



' Disney/Pixar. Licensed by THQ Inc. THQ and its logo are trademarks and/or registered trademarks of THQ Inc. All rights reserved. Published and distributed in Japan by D3 Publisher Inc. All other trademarks, logos and copyrights are property of their respective owners.
※图为开发中画面

融合最尖端的3D CG技术

《出租超人》的游戏版与电影版是同时制作的，因此两者颇为接近。通过目前已公开的设定画，可看到游戏充满与众不同的设计和色彩效果。



草图中描绘主角将汽车堆起，然后跳到高处。

舞台的设定图，从中可以估计出作品的整体风格。

单看这些设定画，已经能够想到游戏的质素会很高。

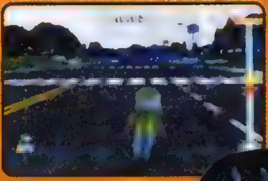
故事简介

主角Mr. Incredible是很久以前从危机中拯救世界的超级大英雄，然而市民由于惧怕这种力量和破坏力，反过来控告他，结果英雄败诉了……。过了15年，结婚后的Mr. Incredible已是3名小孩子的父亲。某天他收到一封神秘信件，以往擅长独行的他，将要与家人一起面对新的挑战——

突袭之敌人袭击Mr. Incredible以

超人夫妇的华丽动作

游戏舞台以全3D来表现，主角们能够自由地行动。不单可以将敌人击倒，还可以移动障碍物或使用各种道具。



这名高速奔跑的小孩，应该就是Mr. Incredible的儿子吧？

Mr.Incredible

15年前拯救世界的超级英雄，现在则是一名被孩子问题困扰的父亲，不过当年的能力至今仍然存在。

在崩塌的屋子里找出敌人，然后彻底将他们击败。

城市里会有各种各样的事情发生，需要凭借超人力量才能顺利解决。

Incredible夫人

Mr. Incredible的太太，一直希望让3名小孩过普通的生活。

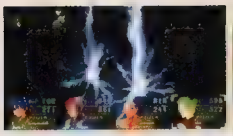
夫人也拥有超乎常人的力量，并且手脚还可以自由伸展，攻击远处的敌人最方便。

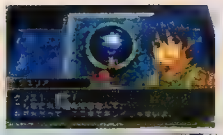
除了攻击敌人外，还要设法解除城市的危机。

GBA版

GBA版《出租超人》与其他机种一样在电影上映时推出，属于横版卷轴类型，预定共有20个关卡。

[illegible]





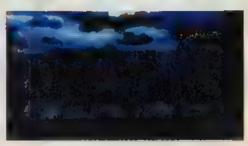
© NIHON FALCOM CORPORATION.
© BANDAI 2004.
ILLUSTRATION BY YOU SHIINA

自去年将《永恒的伊苏 I & II》移植到PS2上后，开发了大量高素质电脑RPG作品的FALCOM逐渐被TVGAME玩家所熟识，并开始陆续将其PC作品移植给PS2。其中继《屠龙战记》后，FALCOM的代表作"《英雄传说》系列"第三作《英雄传说Gagharv trilogy 白发魔女》将会由BANDAI代理，成为PSP上首个RPG作品。

强调故事性，拥有号召力的正统RPG

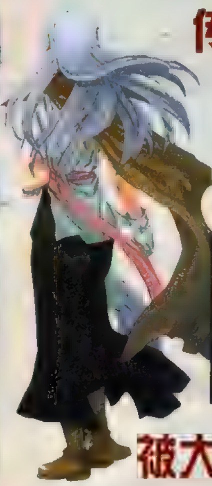
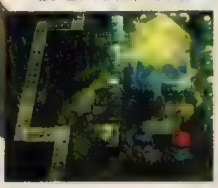
《白发魔女》是FALCOM"《英雄传说》系列"的第3作。首两作都以《屠龙战记》的外传形式推出。而从新作《白发魔女》开始，就以相同世界全新的故事形式推出。故事整体分为9章，主要是描述主角在旅程中的成长。游戏中的世界由8个国家构成，版图多达200个。另外在剧情部分还有100多张插画，当然还有个性鲜明的登场人物，以及丰富的故事内容。

被断崖绝壁所隔绝的世界



《白发魔女》的故事舞台是一个被西面大地的裂缝Gagharv与南面的绝壁"大蛇的脊骨"所分断的大陆。传说远古时代，为了阻止西方的游牧民族来袭，天神以雷电将大地分断。从大地裂缝Gagharv底部向上吹起的气流，甚至连鸟也不能越过，令这块大陆成为与外界隔绝的世界。

传说的白发魔女

在这个世界中流传着一个古老的传说。远古，曾有一位能够预知未来的银发少女。她为了防止灾害发生，开始了周游各地警告世人的旅程。少女沿途所作出的预言，都一一变成现实，慢慢地人们都对其产生了敬畏，并称呼她为"白发魔女"。然而，随着年月流逝，少女再没有在人们的面前出现，最后只留下她所作出的预言……

被大地的裂缝包围的8个国家

故事的主角Jurio为了举行成人仪式，而开始了旅程。途中将会经过大陆8个国家。当中包括了贤王诺杜鲁夫所管理的科路迪亚、被冰山与荒地所覆盖的美拿特、贫富悬殊情况严重的查洛姆、云集贤者与魔法使的学术都市奥路杜斯、被山林所覆盖长年与魔兽交战的华特路、由兄弟两名国王共同统治的菲艾达、拥有活火山"大蛇之舌"与被称为巨人的足迹等传说之地的安比塞，还有大陆最古老的国家基杜拿。

登场角色

Jurio
在科路迪亚的小村庄中生活的少年，虽然为人内向，但性格坚强。为了进行成人仪式，与青梅竹马的Chris一同开始前往奥路杜斯大圣堂的旅程。

Shirla
在大陆各地犯事的女盗贼，经常被同伴Goes连累而令计划失败(其实是从来没有成功)。嘴里经常挂着"解除合作！"的口头禅。

Goes
Shirla的拍档，崇尚"今朝有酒今朝醉"的生活。虽有一副俊俏精明的外表，却有着令人想像不到的冒失性格，经常闯祸连累Shirla，使得每次计划都以失败收场。

Chris
故事主角Jurio的儿时好友，与Jurio刚刚相反，她是一位情格开朗的少女。对年纪比自己小的Jurio有着强烈的保护感。同时又将Jurio当作自己的手下使唤。

●BANDAI ●发售日未定●RPG●1人玩●UMD-ROM
●记忆容量未定●价格未定●http://www.bandai.co.jp/●对应周边未定

英雄传说Gagharv trilogy 白发魔女
Text:文经 Design:Sam

●任天堂●暂定11月18日●ACT●1至4人玩●GC专用光盘
●记忆容量5格●价格未定●http://www.nintendo.co.jp/

马里奥聚会6
Text：义经 Design：sam

不分昼夜地以麦克风决胜负！

マリオパーティ6 MARIO PARTY 6

©2004 NINTENDO

以迷你游戏大特集为主题的人气游戏——“《马里奥聚会》系列”最新一集《马里奥聚会6》将于11月中旬推出。在这个最新的作品中，竟然还加入了利用麦克风来玩的语音控制系统！除此以外，新增的“昼夜系统”也将使游戏的变化更为丰富！

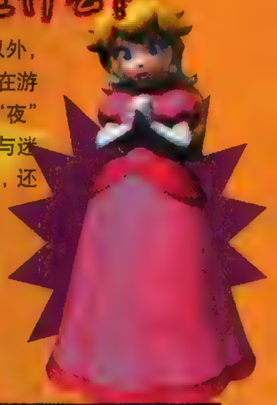
新追加！麦克风模式

利用专用的麦克风，引入全新的操作与游戏方式。

在《马里奥聚会6》中，首次引入利用麦克风操作的“麦克风模式”，这可以说是本作的最大特点之一。玩家可以在游戏过程中，对自己控制的角色做出各种指示，回答游戏中的各种问题。追加了这个新要素后，游戏也增加了更多的变化！

以声音作为指示，突破重重难关！

新引入的“昼夜系统”是什么？



在本作中，除了前面提到过的“麦克风模式”以外，还加入了一个全新的元素，那就是“昼夜系统”。在游戏的过程中，每经过数回合后，就会产生“昼”与“夜”的变化。随着日夜变化的同时，游戏中发生的剧情与迷你游戏的内容，也同样会产生变化。部分迷你游戏，还只会在特定的时间出现呢！

部分迷你游戏只会在特定的时间发生。

白天无人的地点，到了晚上还会出现夜间角色。

达成特定的条件才会出现的迷你游戏，你到底能否找出来呢？

多达80种以上的迷你游戏

《马里奥聚会6》除了收录以往系列中受欢迎的迷你游戏以外，还加入了大量新的迷你游戏，令该作品收录的迷你游戏种类增加至80种以上。其中包括以一人之力，对抗所有对手的游戏；也有与其他玩家一同合作，共同面对困难的比赛。

迷你游戏种类繁多

1对3！向难度挑战。

与同伴组成小队，合力将敌方击倒！

4人互相竞争。

苇プロ ©国际映画社・つぼたしげお ©サンライズ ©创通エージェンシー・サンライズ ©ダイナミック企画 © 东映
©BANPRESTO 2004(图为开发中画面)

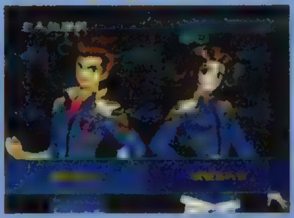
再次为玩家送上有关该游戏的最新情报，包括3名原创角色、主角机体和新加入的要素，各位“《机战》系列”的FANS要留意了!

原创主角与新要素公开

原创角色现身!

性格开朗，喜欢运动的平凡高中生，15岁。重型机械企业“最上重工”的社长赤月瑞云的儿子。

开朗活泼的女高中生，15岁。赤月瑞云的女儿，也是最上重工秘密开发的机器人驾驶员，为了满足父亲的期待而不断努力。



虽然两名主角的姓名相同，但个性却有差异，因此故事的情节也会有所不同。

最上重工社长的秘书，也是主角机体的副机师。25岁，外貌美丽且头脑精明，性格有点顽固，尊称秋水为“秋水大人”，在战斗时是相当优秀的助手。

两部原创主角机体

超级系主角机：SOUL SABER

头部可作为小型战斗机独立使用，因这种构想而成为可对应炮击战和接近战的机体。

头部可分体成为小型战斗机HEAD SABER，这个设定是否会在战斗中重现呢?

手腕安装了4个巨大的电钻，杀伤力极强!

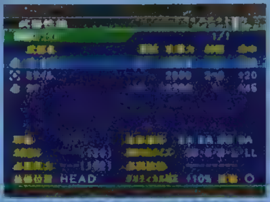
新系统：“部位创伤制”

其中一项有关战斗的新系统终于公开！在这一集中，每部机体会分为4个部位，不同的部位在受到攻击而被破坏之后，会对机体的攻击力、命中率等能力值造成影响，而且安装在被破坏部分的武器也将无法使用!

头部被破坏更会影响机体的命中率，可谓一举两得!

例子1：加拉达K7

加拉达K7的头部装备了其主要的武器——回力刀，只要把它的头部破坏，除了可令它无法使用回力刀之外，更可降低它的命中率和回避率。

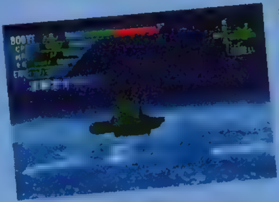


用游标指着武器时，下方便会显示出装备的位置。

破坏后“HEAD”会变成红色，代表无法使用。

例子2：姆赛战舰

至于战舰这一类非人形的机体，则会分为“BODY”（机身）、“CONTROL”（操舵）、“WEAPON”（武器）及“ENGINE”（动力）4种，但效果则与人形机体相同。



破坏武器之后，能大幅削弱敌舰的火力，是十分有效的战术。

武器被破坏后，即使受到攻击也无法做出反击了!

真实系主角机：SOUL GUNNER

可变形成飞行形态，同时拥有机动性和火力两方面的优势，是适用于任何战场的万能型机体。

强力武器Falcon Attack，使用时画面十分华丽。

SOUL GUNNER的射击系武器非常多。

●BANPRESTO●预定冬季发售●SLG●1人玩●专用DVD-ROM●记忆容量未定●价格未定●http://www.banpresto.co.jp/

超级机器人大战GC

Text: Dr Game Design: siujau

●SQUARE ENIX●暂定11月11日●RPG●1人玩●卡带
●内置记忆●价格未定●http://www.square-enix.co.jp/

王国之心 记忆之链 CHAIN OF MEMORIES

© DISNEY ENTERPRISES INC.
DEVELOPED BY SQUARE ENIX/
JUPITER

以"《FF》系列"与迪士尼动画混合而成的"《王国之心》系列"，除了在PS2上推出新作《王国之心II》以外，同时也将于今年11月在GBA上发售《王国之心 记忆之链》。本次将会为各位玩家介绍游戏中部分魔法、登场角色与特技。

任意选择目的地

在前作中，玩家来往于不同的世界，必须乘坐特殊的交通工具。不过在《王国之心 记忆之链》中，玩家将可以任意选择前往不同的世界，游戏的攻略先后次序可以说完全由玩家一手掌握，自由度非常大！

迪士尼岛

索拉一直以来所住的小岛，同时也是整个故事的起点。再次回到迪士尼岛的索拉，遇上的是从前的同伴泰达、瓦卡和瑟尔菲，然而这3个人对于索拉的事，竟然毫无记忆！

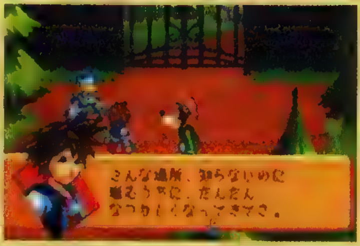
回到小岛后的索拉，发现以前熟悉的人对自己的态度均突然间产生了强烈的转变，这到底是……

虽然回到迪士尼岛，不过天空竟然忘记了同伴的事！

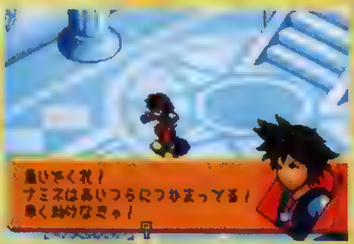
黎明镇

《王国之心II》故事的起点，气候非常怪异，让人分不清是白天还是夜晚。对于这个陌生的小镇应该毫无记忆的索拉，却突然感到一种熟悉的感觉。到底这座小镇与索拉有什么关系呢？

从索拉与神秘黑衣人的对话中，我们可以发现不时会出现"那美尼"这个词语，看来这是曾与索拉3人组一起游戏的角色，甚至会是解开本次故事谜团的重要角色！



那美尼与神秘黑衣集团是索拉回复记忆的关键？



强力组合技能介绍

在本作中，战斗主要是利用不同的卡片互相组合来进行的，只要配上适合的卡片，就可以组合出强力的必杀技！本次将会介绍部分"《王国之心》系列"首次出现的强力必杀技。

QUAKE

"《FF》系列"其中一种最强魔法"地震"，可以使整个画面产生震动，给予敌人重创！

TERROR

令敌方陷入恐惧状态，在一定时间内会不断远离主角索拉的技能，在危紧时灵活使用，就可以使靠近的敌人迅速后退，以便索拉脱离险境。

FIRERAID

将带着火焰的钥匙投向敌人，可给予敌人一定的伤害，除了火属性以外，还有其他多种不同的属性。

GRAVIGA

与"地震"同样属于"《FF》系列"中出现的魔法。在前作中也曾出现，利用重力使敌人的HP大幅降低。面对HP越高的敌人，便越能发挥其威力。

王国之心 记忆之链
Text：文隆 Design：yuna

© 2004 Nintendo

まわる メイドインワリオ
mawaru made in wari™

●任天堂●10月14日发售预定●ACT●1人玩●卡带
●内置记忆●4800日元●http://www.nintendo.co.jp/

Text :MINAMOTO Design :Jo
转转瓦里奥制造

齐来乱冲乱撞，转转转！

将众多小型迷你游戏集合起来，就成为了现在要介绍给大家的"《瓦里奥制造》系列"的最新作，本次新作的最大特征是舍弃了使用任何按键和十字键来进行操作，而是以转动GBA本体来玩，绝对是奇特有趣的一种游戏系统！再者，游戏中收录的多种迷你游戏也比以往更加疯狂过瘾，当完成BOSS级游戏时，玩家们还会得到被称为"扭蛋"的奖品，有机会从中得到令人喜出望外的东西。

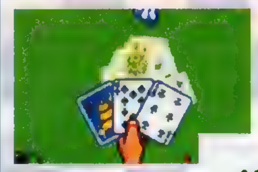
收录游戏简介

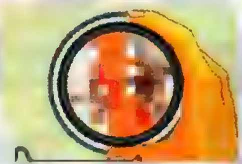
本次新作里收录的游戏总数多达200种以上，其中包含前作中已收录的和全新类型的迷你游戏。

帮叔叔剃胡子的游戏，尽力把脸上的胡子全部剃干净吧。

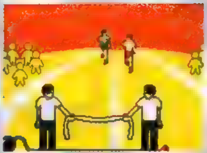
扭蛋总数有100种，不知能否完全收集齐全。

洗碗碟的游戏，一边转碟一边洗。


抽牌游戏，多少也要靠运气来取胜。


转动手中的圆筒，不知会有什么事情发生呢?

水中艺术体操，以夺得金牌为目标。


赛跑游戏，转动GBA本体令运动员加速！？

躲避球，当然要尽可能地避免被皮球打中。

登场人物

18沃尔特

根据目前的资料所知，他应该是瓦里奥社长的属下，以其名字"18沃尔特"来判断，有可能是前社员"9沃尔特"的兄弟。

瓦里奥

莫娜

YOSHIの萬有引力

© NINTENDO 2004

●任天堂●1人玩●价格未定
●发售日未定●ACT●电池记忆

Text :秀吉 Design :Jo
耀奇之万有引力

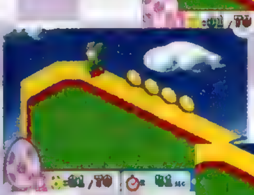
耀奇拯救自己的岛屿吧！

《耀奇之万有引力》是一款以耀奇为主题的动作游戏，为了救回被封印的耀奇岛，必须完成每一个困难的任务。

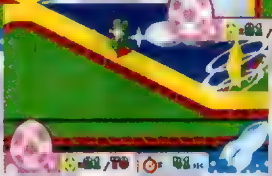
解开耀奇岛的封印

大精灵高巴本来打算利用"托尼达斯之书"这种禁断道具来封印并吞噬世界上的所有图书，可是封印行动严重失败，意外地将耀奇岛封印了起来，于是耀奇便决定展开冒险，找出救回耀奇岛的方法。

往高空跳跃。

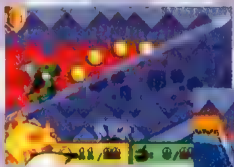
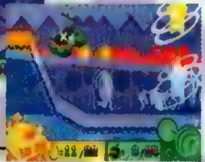

收集金币。

利用舌头吃水果。


星星回旋的地方便是终点。

三个基本动作

在游戏中，主角耀奇主要是以"冲刺"、"跳跃"和"伸舌头"这3个基本动作来进行游戏的，并且利用这些动作来收集散落在每一版中的金币。



根据不同的任务而变身。

耀奇大变身！

随着每个任务的条件不同，耀奇能够变成各种各样的形态，帮助玩家完成游戏，在本作中，玩家有机会看到全新外貌的耀奇了！

算盘关卡

游乐场关卡

© SQUARE ENIX CO., LTD.
All Rights Reserved
※画面属开发中

继上期为大家介绍的《半熟英雄》PS2版最作外，近日厂家公布将会在NDS推出一款RPG类型的系列外传《蛋兽英雄》。新作不仅会一改传统SLG转为正统RPG，同时还能利用NDS的TOUCH SCREEN等功能，玩家将会体验到前所未有的怪物对决。

半熟的英雄
以RPG形式在DS上登场

●SQUARE ENIX●发售日未定●RPG●1人玩●卡带
●价格未定●电池记忆●http://www.square-enix.co.jp/hanjuku/

登场人物

王子

阿鲁玛蒙王国的傻瓜王子，拥有传说之蛋并可召唤出蛋兽。

施巴斯顿

阿鲁玛蒙王国的大臣，经常为主角的蠢钝而怒发冲天，在本作为了修行而展开了旅程。

卡多莉·伊娜

在这个世界里完全不能想像的最强最恶"珍兽"，不知她的妹妹卡多莉·伊露会出现吗？

故事简介

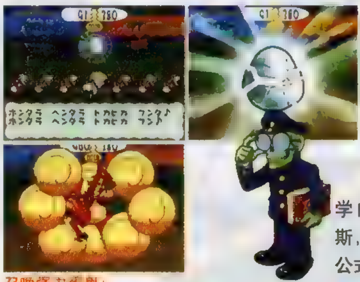
本作的故事，发生在阿鲁玛蒙王国的王子带着大臣施巴斯顿出外修行的途中。在这次旅程里，王子将会遇到很多不同的人和事，还会遭遇到无法想像的怪物，最终还被卷入预想以外的麻烦当中。到底最后修行会变成怎样？王子可以平安回到自己的国家吗？

采用RPG形式。
跟村民们进行交谈，获得情报。

带着同伴去冒险。

最佳同伴蛋物

正如以上提到，当在战斗中出现危机时，王国代代相传的传说之蛋会出现裂痕，从中会出现不同种类的蛋兽。在众多蛋兽中，有外表刚强的也有样子可爱的、有实力强劲的也有弱得可怜的蛋兽，还有一些无法从外表判断实力的奇怪品种，出现何种蛋兽是本作值得期待的部份。



召唤强力蛋兽！

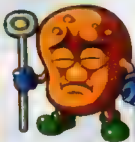
迪斯

正在上学的死神迪斯，每当受到攻击时，好像会忘记一些数学公式……。

鸣门

从外表看跟鱼卷没有两样，但实际上是生物。能够利用意图不明的攻击令敌人陷入迷茫。

老积丝



外表像神一般的老马铃薯，为替侄子寻找相亲对象而烦恼。

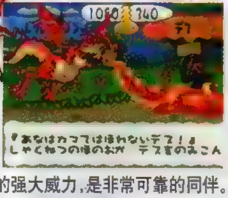
美积丝

样子惹人喜爱的她，战斗时充满活力。梦想是成为做汤的材料。

蛋超人

正义的英雄，不过攻击时手刀经常落空，而飞脚也达不到命中的距离。

红龙



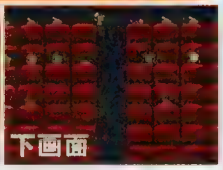
正如外表一样，拥有将世界变成火海的强大威力，是非常可靠的同伴。

小地球

来自太阳系第3惑星，发怒时爆发超强的力量，是蛋兽中最强力的。

活用触摸萤幕的新功能

由于本作是为NDS而开发的作品，因此将会活用NDS的轻触式萤幕的功能：在多人战中以感觉来进行的"Scratch Battle"、以及一对一战斗时的"触碰Battle"，体验一个毫无道理、但却非常有趣的战斗吧。

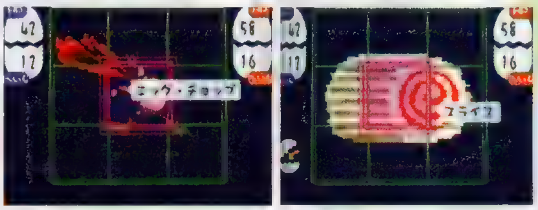


Scratch Battle

在多人数的混战中，画面将分为上方的乱斗画面、以及下方的雷达画面。利用触摸萤幕的方法，可在雷达画面上指挥自军撞向敌军，进行一场乱斗，自军的速度将会是战斗的重点吗？

触碰Battle

在Scratch Battle中当出现危机时，可召唤出蛋怪物EGG MONSTER，去进行与敌人一对一战斗的触碰Battle。战斗时上方的画面显示出双方对峙的状态，而下方则把自军的蛋怪物分成9个小格，根据触碰不同的小格，蛋怪物所使用的攻击方法亦会随之而改变，尝试触碰不同的部位找出各个蛋怪物最强的攻击方法吧！



任意触碰画面小格。

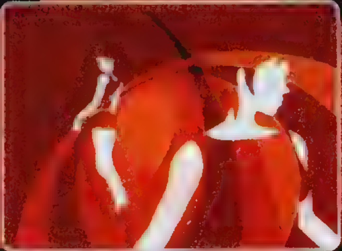
蛋兽英雄
Text:小忠幽凉 Design:Kennie

© SEGA 2004

自NDS发表了引入触摸式萤幕的操控系统后，出现了不少活用这个独特机能的作品。本次为各位介绍的，就是由SEGA发表的新作《一切都是为了你》。游戏表面上看是一个恋爱AVG，不过当中引入了大量利用触摸式萤幕的要素，使游戏拥有前所未有的新鲜感！

你可以为了爱而死吗？

《一切都是为了你》的主角是一名毫无特点，普普通通的人。某日突然对一名拥有突出身材的女性一见钟情。为了夺得美人的芳心，主角将会使尽浑身解数！到底主角能否解决各种难题最终抱得美人归呢？



以四格漫画的形式推进

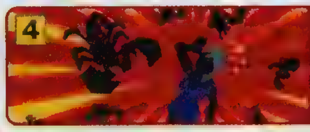
本作最大的特点是利用了NDS的新功能。除了游戏方式以外，连故事与表现手法也相当新颖！正如游戏的题目，主角将会在游戏中受尽种种考验。玩家要将困难一一克服，将心意传达给女主角。

游戏中一个最大的特色，就是不会出现太多的文字，全程将会以极简单的构图与漫画的风格表达，以下就是其中一段剧情。

1 主角与心爱的女伴散步，身边一辆带有蝎子记号的货车突然高速驶过。

2 速度太快而冲向电线杆的货车，由于撞击的关系，货物被抛出车外！

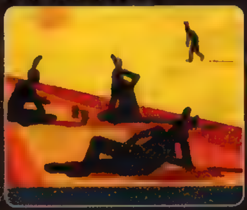
3 被货车抛出的原来是大量的蝎子，而且还向着主角方向飞来！



4 从天而降的蝎子朝着主角的女伴飞来！

极力减弱角色特征的表现手法

《一切都是为了你》中的所有画面，虽然能够清晰显示出人物的轮廓，不过所有画面也都只以不同的图形组成。与其他突显不同角色风格的恋爱AVG最大不同之处，就是本作的角色都只会显示出轮廓，至于造形、相貌则全凭玩家的想像力了。



游戏不会显示出角色的具体造形，任由玩家的想像力发挥。

以“触摸”为题材的作品

本作的最大特点，就是活用了触摸式萤幕的功能，采用了“触摸”这个元素为操作重点。正如前面提到的四格漫画，等待玩家的就是亲手捉走女伴身上的毒蝎！游戏中基本都要靠利用触摸式萤幕进行，成功解决种种困难，就可以提升女伴的好感度，继续推进剧情。

鼓起勇气，将女伴身上的毒蝎捉走。

采纳女性意见 追求逼真效果

另一方面，为了追求逼真的效果，游戏的制作小组加入了大量的女性成员，务求能够在游戏中表现出真实而自然的反应。

画面介绍

触摸式萤幕画面

NDS下面的触摸式萤幕，既显示游戏画面，也是操作游戏的主要媒介。胡乱触摸女伴，随时会产生反效果！

神秘标志

画面左上表示主角面孔的记号，作用到底是什么？难道是显示可再次挑战的机会？

神秘能量槽

在画面的底部，有一个显示心形的能量槽，似乎会随着玩家的行动而产生变化。到底会起到什么作用呢？

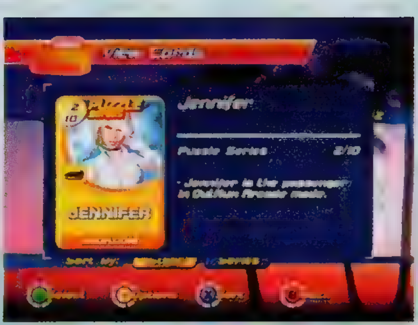
●SEGA●发售日期未定●AVG●1人玩●卡带●内置记忆●价格未定●http://www.sega.jp/

一切都是为了你

Text: 小志幽凉 Design:Kennie

●SEGA ●RAC ●10月25日发售(美版) ●1至8人玩 ●价格未定 ●记忆容量未定
●DVD-ROM ●对应硬盘记录/记忆卡/XBOX LIVE ●http://sega.jp/x/outrun2/home.html

Text：电玩太郎 Design：Kennie



©SEGA 2003,2004
All trade marks used with permission of the owners.
AMD, the AMD ARROW logo and combinations thereof are trademarks of Advanced Micro Devices, Inc. Product under license of Ferrari S.p.A.

SEGA PRESENTS OutRun2

《OUTRUN 2》决定移植至XBOX已经有很长一段时间了，不过有关家用版仍然有许多未知的部分，这其中包括新追加的"OUTRUN CHALLENGE"模式，虽知里面共有101种不同的任务，但怎么玩相信大家也想知道，本次便让玩家全面了解这方面内容。

OUTRUN 挑战模式全面解析！

挑战模式大介绍

"OUTRUN CHALLENGE"是家用版追加的新模式，里面再细分为多种不同的玩法，可以独自挑战不同的任务，也可和朋友一起参与，各得其乐。

OUTRUN MISSION

此模式共收录了101个不同的任务，它有类似街机模式的分歧关卡，每个关卡都有6种任务，玩家必须达成任务的最低条件才算成功（例如要获得A或以上的评价）。每完成一个任务均可获得一张插图卡，并能在"GALLERY"观看。当成功通过一个关卡的6个任务，便可选择接下来产生分歧的那两关，而且达成一关的所有任务将会开启许多隐藏元素，包括新背景音乐、车辆及新赛道。

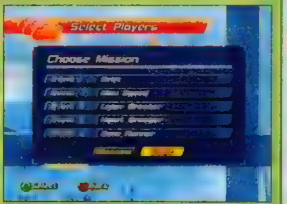
每个任务均可获得一张插图卡。

要完成一关的全部任务才会开启新关。

在此模式中开启隐藏内容。

PARTY MISSION

这是让最多四位朋友进行任务比赛，决定人数后会有选择任务的画面，玩家们需要轮流进行五轮的任务比赛，然后根据大家的成绩给予排名分数，看最后唯一人获得最高的积分，而任务是以随机方式供选择。



玩家轮流进行不同任务的比拼

OUTRUN RACE

这是以任何已经开启的赛道来进行比赛的模式，包括与电脑竞赛的"RIVAL RACE"、挑战最快成绩的"TIME TRIAL"以及和其他XBOX玩家进行连线对战的"SYSTEM LINK"。

可以自由选择不同的路线。

任务大介绍

在"OUTRUN MISSION"中虽然有101种任务，但其实有好些是重覆的，自然越靠后的关卡任务就越困难，现在介绍一部分任务给大家。

DRIFT

[illegible]

ZONE RUNNER

[illegible]

KNOCKOUT!

[illegible]

CRAZY CONVOY

[illegible]

CONE RUNNER

[illegible]

SINGLE RACE

[illegible]

HEART COLLECTOR

[illegible]

MAX SPEED

[illegible]

TIME TRIAL

[illegible]

LOVE COURIER

[illegible]

MATH MAYHEM

[illegible]

HEART BREAKER

[illegible]

RUSH HOUR

[illegible]

SNAP HAPPY

[illegible]

CONE GATE

[illegible]

MEMORY TEST

[illegible]

LASER BREAKER

[illegible]

'2004 GENKI

剑豪

踏上天下无双的剑豪之道！

要成为举世无双的真剑豪，就必须不断地锻炼自己的身与心，而笔者将会陪伴大家踏上这条孤高的道路。

战斗基础讲座第一回

基本操作

○键：攻击	R1键：拔刀／收刀
X键：防御	L1键：跑步
△键：闪躲	R2、L2：改变使用中的形
□键：崩击	

城镇设施用途介绍

自宅／宿屋

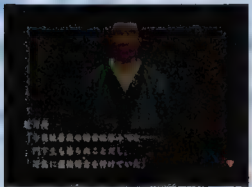
当角色的体力下降时，便可以回到自宅或镇内的宿屋休息，回复体力。但只有在自己的出身地才有“自宅”的选项，而在其他地方则需要到宿屋投宿，一时段的休息只需100文钱，如果要大幅回复体力就要选择宿泊，但一晚要1000文钱。顺带一提，除了在自宅和宿屋休息外，玩家还可以选择在野外留宿，虽然这样不需要支付费用，但体力的回复量相当少，而且还有可能受到盗贼袭击，所以笔者还是建议到旅馆休息为佳。

藩邸

每隔一段时间，在藩邸处便会举行“武艺大会”，假如玩家能够在武艺大会中胜出，就能取得通往其他地方的“手形（通行证）”，前往日本各地进行修练，而有时藩主也会赏赐“名刀”给玩家，但对初期的玩家来说还是先选择“手形”来打开通往各地大门。还有，要参加在藩邸举行的武艺大会必须拥有一定的名声，否则会被拒门外。如想确认武艺大会的举行日期，可亲自往藩邸走一趟。

道场

在每一个城镇中也有不同流派开设的“道场”，在道场中玩家有机会跟道场中的“门第”、“高弟”和“师范代”进行比试。在开始时，由于玩家的名声不足，因此只能跟门弟比试，当慢慢将门第们打败后，高弟和师范代便会出战。如果在道场的比试中能够以“压胜”、“完胜”胜出，就可以获得该道场的“形”，着对修练自己的形十分有帮助。此外，在道场还有机会遇到实名的剑豪，跟他搭上时甚至可进入他们的特定剧情，出现不同的结局。



口入屋

口入屋就是“工作介绍所”，玩家在可以在口入屋中接受不同的任务。成功完成任务后，玩家不但可获得丰厚的酬金，名声值和评判也会根据任务的内容而有所增加，假如玩家不希望因做坏事而变成坏人，就要在行事时载上斗笠。由于实行任务时是采用真剑决胜负，因此我方角色在任务被杀掉时就会立刻GAME OVER。

刀屋／锻治屋／仕立屋

在不同的地方，也设立了不同的商铺。刀屋是出售刀剑的商店，玩家可以从刀屋中购得各类型的刀剑，性能大多视价格而定。锻治屋的主要功能是修理刀剑，当手上的宝刀持久力下降时，就要尽快将其送到锻治屋修理，此外一些从赌试合中获得刀剑也可拿往锻治屋作鉴定。而仕立屋就是服装店，在仕立屋购入服装后就可以随时更换，而购买脸谱则可隐藏着自己的脸。

商店的所在城镇
刀屋：上野、江户、尾张、大坂、筑后
锻治屋：会津、伊贺、丰前
仕立屋：江户、京、筑后

刀剑能力对实战的影响

豪腕：腕力的强度，腕力高攻击力也高，同时被攻破防御的机会越少。
切味：这个数值越高，出招时的动作越少，挥剑的速度越快。
俊敏：影响移动的速度，以及失去平衡时稳定恢复越快。
见切：以直剑决胜负之际，影响角色的防御力。真剑战时的伤害、流血
精神：真剑战时，止血的速度加快。
顽强：木刀战时的防御力，但在真刀战时没有关系。
回复：数值越高，休息或宿泊时体力的回复量上升。

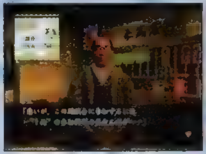
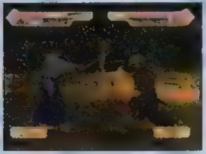
寺

“寺”是进行自我修练的地方，通过跟幻影的战斗，提升角色的能力上限。不过当某一项的能力上限提升时，另一种能力上限便会相应地下降，所以在进行幻影战前，玩家要谨慎地考虑哪一种能力上限是必须提升，哪一种能力上限下降了也无妨。假如在幻影战时战败，不但无法提升能力上限，还会令部分能力下降，所以在战斗前务必要先记录。由于在游戏中只有“京”和“土佐”设置了寺，因此于江户出身的剑士是无法立刻进行影子修练的。

茶屋

茶屋是各地剑士和流氓进行比试的地方，所以到茶屋比试也是修练之道。比试的方式大致分为“野试合”、“赌试合”和“暗试合”三种，根据不同的地方和时间，出现的比赛方式也会不同，详细可参考下表。

野试合是以木刀决胜负，战胜对手可提升名声和能力，而且连胜记录还会保存下来。赌试合是取得宝剑的好方法，参加赌试合的双方玩家也要拿出一把刀作赌注，胜利的一方可赢得对手的刀剑。而暗试合则主要是为了赚取金钱，不过无论成败都会扣减名声，战败时甚至会GAME OVER。

各种试合的出目前间表

地方／时间	朝	画	夕	夜
会津	野	赌	暗	暗
上野	野	野	赌	暗
江户	野	野	赌	赌
尾张	野	野	野	野
伊贺	野	野	赌	暗
京	野	赌	赌	赌
大坂	野	野	赌	暗
丰前	野	野	赌	暗
土佐	野	赌	赌	暗
筑前	野	野	赌	暗
萨摩	野	赌	赌	暗

●GENKI●已发售●ACT●1至2人玩
●6800日元●DVD-ROM●记忆容量330KB

Text: 秀吉 Design: Kennie

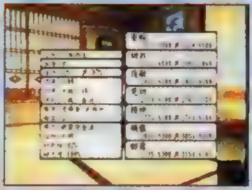
GENKI ● ACT ● 1至2人用 ● 6800日元 ● DVD-ROM ● 记忆卡 330KB
剑豪3
Text:秀吉 Design:Kennie

游戏基本流程

于道场提升能力及名声
↓
在武艺大会中获胜
↓
取得"手形"通往新的地方
↓
在新的地方提升名声
↓ ↓
在御前试合中获胜进入 / 特定有名剑豪的剧情
↓
END

提升自己的名声

完成角色设定，并选择了角色的出身地后，游戏便会正式开始。而玩家的第一目标就是提升自己的名声，好让自己能够参加藩邸举行"武艺大会"。至于提升名声的方法有好几种，而最正式便是到道场修行，其次是接受任务和进行野试合。



道场

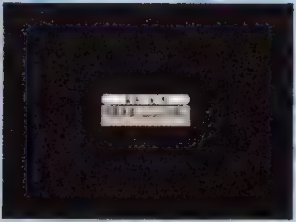
在全日本十一个城镇中都设立了不同派别的道场，如果玩家希望修练不同的流派的招式，就最好到指定的道场，并且以压胜或完胜对手。而随着玩家不断地打败道场的门生和师范代，名声便会慢慢地提升，甚至跟门派的掌门人成为密友。

接受委托

由于修炼剑道是没有收入的，因此必须通过接受委托来赚取金钱。玩家可到每个城镇里的口入屋选择委托，而在接受委托之前玩家必须确认清楚内容、难度和酬金，一些难度高、酬金少的委托不接也罢！大家要留意，并非每一种的委托也会使自己名声提升，有些甚至乎会使名声大幅下降，在进行这些委托前必须利用脸谱遮掩脸部。

野试合

只要依照时间到特定城镇的茶屋就能够进行"野试合"。野试合的比试形式跟道场比试差不多，只要以压胜或完胜打倒对手就可以获得"形"，而在野试合"形"比较"杂"，并非大门大派的"形"。而且经过战斗后，体力是不会回复的原故，因此每一战也应该以防守为主，尽量不要被对手砍伤。

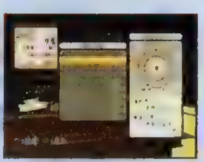


武艺大会

每过一段时间，藩邸里都会举行武艺大会。玩家必须拥有一定的名声并在大会举行当日的早上准时到达藩邸才能参加武艺大会。武艺大会是以淘汰赛的形式举行的，只要输一场便会被淘汰，所以战斗时必须要小心紧慎。假如能够在武艺大会中胜出，就可以获得由藩主赠与的"手形"，前往日本各地进行修练。而游戏的主要目的，就是在各藩举行的武艺大会中获胜，取得参加"御前试合"的资格，并在御前试合中取得胜利，成为天下无双的剑豪。

提升自己的实力

要在各藩的武艺大会获胜及取得御前试合的参赛资格，最重要的当然是要提升自己的实力，否则只会成为敌人的手下败将。提升能力的最佳方法是到道场修练，其次是野(暗)试合、幻影战和接受托委等等。除此之外，找寻一把好刀剑也是提升能力的有效方法(虽然不能在武艺大会中使用)，在一般的刀剑屋大家只能购得一些下等的刀剑，要取得宝剑就一要参加在茶屋举行的赌试合，更高级的名刀必须杀死剑豪们获得。



主故事以外的结局

上文提过，在"御前试合"中获胜是本游戏的最终目的。但事实上除了参加御前试合外，当玩家达至一定条件时，还会进入实名剑豪的章节，出现不同的结局。目前所知，有以佐佐木小次郎为对手的"最强之剑豪编"、助幕组织的"新撰组队士编"以及以坂本龙马为首的"倒幕志士编"，除此之外还有各种各样的章节。

登场实名人物一览

宫本 武藏	坂本 龙马	土方 岁三
佐佐木 小次郎	冈田 以藏	永仓 新八
吉冈 传七郎	高柳 又四郎	芹泽 鸭
吉冈 清十郎	松林 左马助	中村 半次郎
宝藏院 胤舜	辻月丹	武市 半平太
穴户 某	河上 彦斋	千叶 周作
柳生 十兵卫	堀部 安兵卫	斋藤 弥九郎
柳生 兵库助	柳生 宗矩	桃井 春藏
近藤 勇	荒木 又右卫门	大石 进
冲田 总司	伊东 一刀斋	通口 定次
桂 小五郎	小野 忠明	东乡 重位

攻、待、悬

所谓"攻、待、悬"，简单来说就是攻击、防御和崩击，而三者本身是互相克制。当对手攻击时，可以利用防御(×键)反击，对手防御时，则可用崩击来破坏对手的防御，而在对手打算利用崩击之际，就可以立刻进行攻击。说到底，玩家就是要捉对手的心理，预测对手的行动，再以适当的方法来应付。

防御才是致胜之道！

在《剑豪 3》中，贸然进攻只会被对手轻易地反击，实在是不理智的行为。所以无论在任何时候，玩家也应该以守为攻，等待机会进行攻击。不过在防御时也要有技巧，千万不要长按着防御键，因为这样只会被对手识破意图，反而使自己会落入对手的陷阱。跟电脑对战时，先跟对手拉开一段小距离(大约是一击无法击中的距离)，然后待对手出剑时立刻按×键进行反击。或者待对手因挥剑落空而出现的硬直时进行攻击，这也是以守为攻的好方法。

大家要留意，假如在游戏杀掉某些特定的剑豪后，会令某些结局的剧情不会发生，而详情如下：

剑豪名称	剧情变化
御子神典膳	小野忠明不会出现
宫本武藏	在一年内不能进入丰前
宫本武藏(二刀流)	可以在江户的东海寺自立门派
武市半平太	坂本龙马、桂小五郎和中村半次郎的剧情不会发生
冲田　司	坂本龙马、桂小五郎和中村半次郎的剧情不会发生
柳生宗炬	不能参加御前试合
小野忠明	不能参加御前试合

游戏的六大结局

虽然游戏中共有14编剑豪故事，但事实上游戏的结局只有六个，它们分别是“天下无双”、“修罗之道”、“炎之中”、“新的时代1”、“新的时代2”和“新的时代3”，玩家只要在完成这六个结局中的一个就会出现结局及保存通关记录。完成其他剑豪编的故事，目的只是为了完成“达成率”及取得他的“形”和“铭刀”，所以完成后仍不算通关。

EVENT LEVEL

在攻略流程中，大家可以看到每个剧情的EVENT LEVEL(E0、E1、E2等)。当玩家完成了高等级的EVENT后，就无法返回低等级的EVENT，例如玩家已完成E3的剧情，便不会出现E0至E2的剧情。

自立门派的条件

成立自门派条件共有五个，当成功自立门派后可组合新的“形”。

- ●杀害御子神典膳(小野忠明)
- ●击败千叶周作两次后，再压胜一次
- ●击败桃井春藏两次后，再压胜一次
- ●击败斋藤弥九郎两次后，再压胜一次
- ●杀死宫本武藏(二刀流)后前往东海寺

提升剑豪亲密度的方法

当玩家不断前往同一道场，并且打败道场内的门弟、高弟及道场主时，跟道场主的亲密度便会提升，而亲密度共有十级。

亲密度	条件
等级1	初期值
等级2	访问道场
等级3	打败全部门弟
等级4	打败高弟2次
等级5	打败高弟
等级6	打败高弟
等级7	打败高弟
等级8	打败道场主
等级9	打败道场主
等级10	打败道场主

天下无双篇

剧情	场所	条件	EVENT
始まり	场所：－	游戏开始	E0
剑豪の导	场所　－	跟养父进行比武并取得胜利	E0
武芸试合の诱い	场所　自宅	名声100，评判恶人或者以上时进行「宿泊」	E0
武芸试合开催	场所　藩邸	「武芸试合の诱い」发生3日后	E0
旅立ち	场所：－	在武芸大会优胜	E0
さらば故乡	场所：－	出发旅行	E0
杀人剑・活人剑	场所：－	强制剧情	E1
御前试合	场所：江户・江户城	并未杀死柳生宗炬及小野忠明的状态下自立门派	E2~3
天下无双	场所　－	取得御前试合的冠军后，选择「指南役になる」并打倒柳生宗炬及小野忠明	E2~3

结局

剧情	场所	条件	EVENT
修罗の道	场所　－	河上彦斋以外的32剑豪死亡或者被杀害状态下出发旅行	E3

故事中对战的战豪

名称	地点	剧情名称
柳生宗炬	江户・江户城	天下无双
小野忠明	江户・江户城	天下无双

备注

■完成「修罗の道」后可取得「仆六兼元・极上业物」

最强の剑豪篇

开始

※EVENT LEVEL 2以后移动至丰前

剧情	场所	条件	EVENT
佐々木小次郎	场所、丰前	前往丰前	E2~3
小次郎・再会	场所：丰前・藩邸	在丰前武芸大会取得优胜	E2~3
小次郎の技	场所：丰前・藩邸	在藩邸找寻佐々木小次郎	E2~3
仕官の噂	场所　丰前・藩邸	在藩邸寻找佐々木小次郎(至少寻找三次，第三次从外藩移动至丰前)	E2~3
决战の报せ	场所　丰前・藩邸	完成「泽庵がたり」后，到藩邸寻找佐々木小次郎	E3
往くか、斩るか	场所　丰前・藩邸	翌日的夕，到藩邸寻找佐々木小次郎	E3
遗志	场所　－	强制剧情	E3
武藏の噂六	场所　－	由丰前出发旅行	E3
对决・宫本武藏	场所、江户・宿屋Eshaa	在御前试合优胜，并且佐々木小次郎死亡或在全国武芸大会优胜后，前往宿屋宿泊	E3
大山を越えて	场所：江户・东海寺	前往东海寺	E3

故事中对战的剑豪

名称	地点	剧情名称
吉冈清十郎	京・吉冈道场	吉冈清十郎
宫本武藏	丰前・岩流岛	异说・岩流岛

■备注

「大山を越えて」是成立自流派任务之一

■铭刀入手

完成「对决传七郎」后，在武芸大会中优胜后可取得「越前康继・极上业物」。
完成「父の因缘」后，在友好度为十级时杀死吉冈清十郎「吉冈一文・极上业物」。
完成「小次郎の技」后，在友好度为十级时杀死佐々木小次郎后可取得「备前长船长光・极上业物」。
在到达「武藏再会」之前把宝藏院胤舜、穴户某、吉冈清十郎、吉冈传七郎等人杀死后，并且友好度为十级时杀死宫本武藏可取得「伯耆国安纲・极上业物」。

上接泽庵かたり

剧情	场所	条件	EVENT
武藏对小次郎	场所　丰前・岩流岛	在「往くか　斩るか」没有跟佐々木小次郎决斗的场合　于「决战の报せ」的两日后朝前往岩流岛	E3
小次郎の残り香	场所　－	强制剧情	E3
异说・岩流岛	场所：丰前・岩流岛	翌日朝前往岩流岛	E3
决战の报迹	场所：－	强制剧情	E3

开始

剧情	场所	条件	EVENT
吉冈道场访问	场所　京・吉冈道场	与京的武芸大会中胜出或者经京道场进入吉冈道场	E0~1
吉冈清十郎	场所　京・吉冈道场	长期于吉冈道场练习	E1
吉冈传七郎	场所：京・吉冈道场	继续于吉冈道场练习	E1
兄の剑、弟の剑	场所　京・吉冈道场	前往吉冈道场	E1
父の因缘	场所　京・吉冈道场	继续于吉冈道场练习	E1
武藏の噂・一	场所　－	由其他地方移至京	E1
清十郎败北	场所　京・吉冈道场	前往吉冈道场	E1
武藏の噂・二	场所　－	由其他地方移至京	E3
仇打ち传七郎	场所　京・吉冈道场	[illegible]	E3
再会・传七郎	场所：上野	移动至上野	E3
对决・传七郎	场所　江户・东海寺	移动至东海寺	E3
清十郎の噂	场所　京	移动至京	E3
对决・清十郎	场所　－	从名声最高的藩出发旅行	E3
小次郎の残り香	场所：－	强制剧情	E3

剧情	场所	条件	EVENT
武藏邂逅	场所　－	听闻武藏的名字后　由京出发旅行	E2~3
返り讨ち传七郎	场所：京	前往京的路上	E3
消えた清十郎	场所：京・吉冈道场	前往吉冈道场	E3
武藏の噂・五	场所　京	经过100日后　前往京的路上	E3

开始

※当「武藏邂逅」、「对决・穴户某」、「武藏の噂・三」其中一个剧情完结后，在江户的野试合中取胜。

剧情	场所	条件	EVENT
武藏の噂・四	场所：江户・茶屋	在野试合中取得一胜	E2~3
出会い・泽庵禅师	场所：江户・东海寺	前往东海寺	E2~3
武藏ふたたび	场所　－	旅行后再返回京	E3
泽庵がたり	场所　江户・东海寺	前往东海寺	E3

下接武藏对小次郎

开始

※访问宝藏院的场合

剧情	场所	条件	EVENT
宝藏院访问	场所　京・宿屋	前往宿屋(只有在京出身并在野试合取得一胜)	E2
宝藏院胤舜	场所　京・宝藏院	不断前往宝藏院	E2
死斗・宝藏院	场所　京・宝藏院	[illegible]	E2
枪の报复	场所：－	出发旅行	E2

开始

※于伊贺的口入屋选择「贼讨伐」的场合

剧情	场所	条件	EVENT
遭遇、锁镰	场所　伊贺・口入れ屋	在口入れ屋接受「贼讨伐」的任务	E2
锁镰の胁威	场所　伊贺・口入れ屋	经过数日后再于口入れ屋接受「贼讨伐・二」的任务	E2
武藏の噂・三	场所　－	穴户某在生的情况下前往伊贺	E3

剧情	场所	条件	EVENT
穴户某	场所　伊贺・穴户某住所	没有接受任务「贼讨伐・二」时前往穴户某的住所	E2
穴户某と武藏	场所：伊贺・穴户某住所	没有接受任务「贼讨伐・二」时前往穴户某的住所	E2
锁镰の诱惑	场所：伊贺・穴户某住所	前往穴户某住所	E2
对决・穴户某	场所：伊贺・穴户某住所	第二日前往伊贺・穴户某住所	E2
穴户某の仇	场所　伊贺・穴户某住所	打倒宫本武藏后前往穴户某住所	E3

● GENKI ● 已发售 ● ACT ● 1～2人玩 ● 6800日元 ● DVD-ROM ● 记忆卡 330KB

Text：秀吉　Design：Kennie

剑豪3

火影忍者 NARUTIMENT HERO2

游戏前如果记忆卡中有1代的记录，便可无条件获得340张忍卡和50000金。

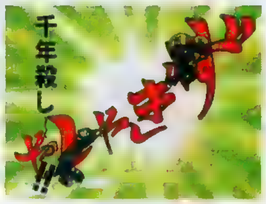
《火影忍者》作为目前最火爆的少年漫画，已出版了24卷，单行本初回版销量正在逐步逼近少年漫画天王——《ONE PIECE》，而BANDAI和TOMY两家游戏制作厂商也看准了这个商机，不停地推出相关的游戏。最新作《火影忍者 NARUTIMENT HERO2》可以使用的角色众多，再加上华丽的原创招式，精彩的原创剧情，这些都是吸引FANS的利器。面对隐藏要素极多的本作，玩起来必定非常耗时耗力，大家做好准备了吗?

格斗基本操作

方向键／左摇杆	控制角色移动
□键	忍具使用
○键	攻击
△键	奥义准备
×键	跳跃
L1／R1 键	忍具切换
L2／R2 键	防御
START 键	菜单

奥义解说

游戏中的奥义动画比前作更加华丽，发动方法与前作差不多，就是在发动前按△进入奥义准备状态，此时按○攻击到对方便可发动奥义了。每位角色都有3种奥义，而按△的次数则对应这3种准备状态，等级越高持续时间越短。



发动后已不是向前作那样输入画面中提示的键，而是改为按键连打和方向旋转。进攻一方成功后会使奥义继续，最后一式威力将加到最大。防守一方可减轻对方的攻击力。

特殊操作

查克拉恢复	站立状态按住↓
挑衅	站立状态按住↑
2段跳	大多动作游戏都有的技巧，方法为跳跃到一定高度后再按一次跳跃键
高速移动	快速连按两次跳跃键，可无视对方的手里剑，并从而追击
飞速退后	反方向连按两下跳跃，角色会紧急向后跳，与对手拉开距离
线移动	↑或↓＋×，可以在场景内切换场地
受身	倒地瞬间×
瞬身	在被对方攻击的一瞬间，按R2／L2便可瞬间移动到对手后方
投技	对手反方向＋○，空中可
防御崩坏	↓＋○，出招慢，但能崩坏对手防御
追加攻击	对手被一些技吹飞后，按下对手飞出的方向＋○便可追加一次攻击，但对手有可能反击

对战中道具一览

道具的获得有以下几种方法： 1.游戏中破坏场景中的物品得到。 2.可以选择同伴的情况下从同伴处得到。 3.购买得到。	咒卡 点穴封印 对手一切消耗查克拉的技能使用不可。 兵粮丸 回复一定量的HP
风魔手里剑 放出大型手里剑，攻击力较高	雾隐之卷物 得到后为隐身状态，所有道具攻击无效
洒落忍具 把忍具抛在地上，对方踩到便会受到伤害	木头替身 得到后对方所有体术攻击均无效，并会移动到对方后面
恨性符 击中后对方速度下降	章太天丸 增加角色跳跃高度
瞬身卷物 可瞬间移动到对手后方	龟甲丸防 提升角色的防御力
引爆符 投在地上会进入倒记时，时间一到发生大爆炸	元气丸 一段时间内锁定查可拉
毒烟玉毒 击中对方后，对方在一定时间内HP逐渐减少	合作 让同伴发动援护攻击
引爆札 击中对方后发生大爆炸	超爆破 使用后对方和自己会到另一个版面
千影手里剑 一次性发出多枚手里剑	咒卡防崩 命中对手后其防御力下降
上忍的鞋 提高角色速度	咒卡强夺 抢夺对方的忍具

Text：9K Design：Simon 火影忍者2

究极之道

新作的最大亮点之一便是追加了RPG要素，作为游戏中的灵魂模式，无论故事模式，任务，还是育成都要在此模式下进行。

地图上操作方法

方向键／左摇杆：	控制角色移动
○键：	对话调查决定
△键：	打开菜单
×键：	取消
□键：	打开地图
R1 键：	加速行走
START 键：	退出究极之道

菜单一览

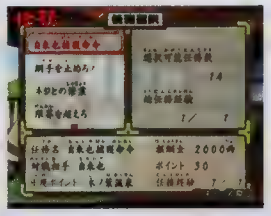
1.所持品：身上所携带的道具，道具可以购买，或从别人身上得到。

2.カスタマイズ：育成模式：像是一般RPG的成长系统，在战斗中取得的经验可以提升角色的各项能力，分别为

提升攻击力
提升防御
增加查克拉
提升速度
延长状态变化
忍具攻击力上升

另外还可以更变角色身上的一些招式，前提是要先习得。

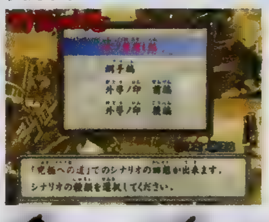
3.任务：赚钱的主要来源，游戏中有各种各样的任务，在菜单中选择任务并接受后在地图上便会出现蓝色的圈，去到之后与相应人物对话便可以开始任务了。



4.自宅：游戏中收集到的音乐，人形，动画，卡片等都在此模式下可以欣赏，另外暗号输入也是这里。

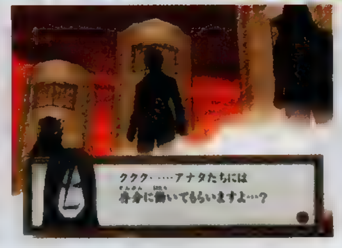
5.セーブ：记录游戏，退出游戏模式时一样会有记录提示。

6.物语回想：通关后出现的模式，可以重玩或欣赏之前的剧情。



特殊操作

去演习场与暗恋鸣人的日向对话→去木叶大门口与自来也对话→与短册街的居民对话→去另外一个场景与人对话→再回短册街与纲手对话→和一乐旁暗恋鸣人的日向对话→去演习场找到卡卡西众人，与之对话→操作切换为卡卡西，去试验会场前与众人对话→去英雄之慰灵碑与阿凯对话→去44演习场死之森→去历代火影的颜岩与纲手对话→去演习场→再到英雄之慰灵碑→然后去44演习场死之森与倒在地上的人对话→去天守阁→操作切换为鸣人→去木叶温泉找到静音→再去历代火影的颜岩与纲手对话→同样去历代火影的颜岩→去英雄之慰灵碑→调查石碑后面



育成全部招式习得指南

（注意：以下关系到最后两名隐藏人物的获得方法）

先通关——遍究极之道(故事模式)便可自由活动（以下事件最好按顺序触发）。
小李——木叶旋风：遇到小李与之对话，战胜后得到。
天天——口寄忍具之术：在木叶村温泉跟他对话，到短册街帮她买高级卷物，回去跟他对话。
卡卡西——千年杀：在木叶温泉与卡卡西对话会让你去找照片，就在旁边的岩壁上。
蝶——在中忍考场战胜她便可。
蝶——忍花鸟兜：在英雄之慰灵碑找到她，调查树，帮她找到花可以了。
兜——涅磐精舍之术：去波之国遇到兜，然后切换一次场景再回来打败他之后学会。
大蛇丸——到短册街找大蛇丸，打赢后得到。
静音——豚遁：在木叶温泉和静音对话，到英雄之慰灵碑与躲在在后面的商人对话帮他买猪饲料，再回去与她对话。
自来也——口寄大蛤蟆落下，去短册街找到自来也，跟他打两场后习得。
小李——木叶烈风：在中忍考场跟他比伏地挺身，胜利后得到（超难）。
隐藏人物——宗家雏田：在中忍考场的门口看到雏田的父亲，去演习场与雏田对话，再去中忍考场战斗（战斗中应灵活运用奥义2后的白眼状态）。
雏田——超回复药：在街道与雏田对话，然后去找药，分别在44演习场死之森，火影的颜岩和再不斩那里。
阿凯——木叶飞踢：去演习场跟他倒立竞走，取胜后再在对战中战胜他就可以了。
天天——神乐手里剑：在演习场找到她，帮她找3枚手里剑，就在三根木头处，之后战胜她。
隐藏人物——苍之魔兽：在一乐与阿凯对话后，去短册街买10万元的紧身衣，再去一乐和凯对话，回短册街特训。（小游戏＋战斗）胜利后得到。
卡卡西——无双疾风阵：在木叶温泉与卡卡西对话，战斗后获得。
卡卡西——雷若：去44演习场死之森与卡卡西对话战斗后习得。
佐助——豪火球：去一乐调查某处得到情报，再去44演习场死之森与佐助对话，战斗胜利后习得。
获得5000金：去木叶门口与鹿丸父子对话，去44演习场死之森和蝶的父亲对话，再回去对话得到。
三代目——火遁：去历代火影岩与3代对战两场胜利后得到。
手鞠——鼬镰之术：到砂之国找她，对话后到木叶村的英雄之慰灵碑向商人购买巨大扇子，再回去交给她便可。
手鞠——先切换版面，再去找她，最后去英雄之慰灵碑，再向商人购买芭蕉扇，然后回去交差。
静音——毒雾：在短册街和静音对话，她会要你去找毒草，在死之森找到后，回去交差，之后战胜她便可。
纲手——在短册街与纲手对话玩老虎机，赚翻后得到。
纲手——在一乐遇到纲手，去砂之国买她要的东西，回去交工。
雏田——柔拳乱打：去演习场找到她，跟她对战后习得。
三代目——土遁：去望风台与3代对话，战胜后习得。

全部版面秘传书取得方法

演习场	攻击人形几次
一乐	把灯笼打成红色
英雄之慰灵碑	攻击对方的援助同伴5次
やぐら	破坏结界后，在上面的青蛙和蛇头上反复跳跃
中忍考场	在底下的洞来回跑
隐れ家	在有花瓶的房间站3秒
大桥	在桥下的船上站3秒
风影屋	攻击左边的售货机
砂之国佛像	攻击龙卷风中随机的物品
桔梗城	风吹的时候在鲤鱼尾部不要掉下来
死之森	攻击水中的鱼三次
火影颜岩	在里面中间的树上跳15次
雪原	攻击人形10次
木叶森林	破坏5个树丛
虹壁	攻击对方的辅助角色5次
木叶温泉	把对方吹飞至挡板和施工中的温泉，但不能破坏
短册街	击打老虎机8次
短册街2	攻击后方的大蛇5次

© CAPCOM CO., LTD. 1996,2004 ALL RIGHTS RESERVED

biohazard 4 バイオハザード4

全新系统、全新感觉的《BIOHAZARD 4》终于推出了体验版！试玩之后，的确令笔者感到非常震撼，游戏的难度也因为改变了视点与操作方法而有了明显的方向性变化……

勇闯欧洲小村庄

故事讲述主角里昂·S·肯尼迪在浣熊市T病毒泄露事件后，开始接受特殊部队的训练，这次的任务便是要找回在半年前被掳走的总统千金阿修丽，然而当他进入调查目的地的小村庄后，才发觉这里潜伏着巨大的危机……

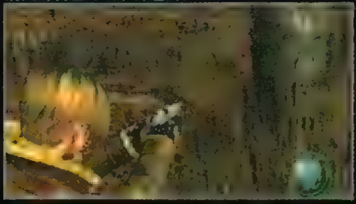
那是一座非常偏僻穷困的村庄，所以连通往该村庄的公路都没有。里昂下车之后在小路的左边会见到一间小屋，由于面前的路被一辆货车封住了，所以里昂便进入小屋之中，向屋里的人打听有关阿修丽的事情，没想到屋内的老伯目露凶光，竟然手持利斧向里昂发起攻击！里昂在劝阻无效的情况下，唯有举枪还击。

里昂向老伯打探阿修丽的下落。

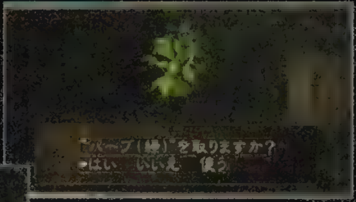
将老伯干掉之后，可以随机在老伯身上取得某些道具（比如金沙、手枪子弹），而此时原本挡路的货车被一些人开走了，并朝着里昂来时乘坐的车撞了过去，而还有一些村民手持农具，似乎是朝着小屋的方向冲了过来……在屋中搜索的里昂发现了屋主收藏了不少的头骨，就连火堆中也用人骨来作“劈柴”，上到二楼可以捡到一盒手轮子弹。

消灭乌鸦也可以取得道具。

因为正门被数名村民封锁，出口可以是二楼的窗户口或一楼的窗户口，里昂破窗后飞跃到外边，此时可以选择消灭3名村民，不过为了保存实力，还是可以放他们一马的！沿路一直向前行，在一些小屋中破坏木箱，除了可以取得弹药之外，还能发现药草或金沙。沿途不想战斗的话，可以一路逃跑。



这是一个陷阱。



在小屋中可以找到药草。

小屋之中也可能藏有敌人。

表面上看村庄内没有异样。

到达村庄的入口，里昂可以利用望远镜先看看村内的情形。虽然表面上好像没有异样，不过，如果里昂被发现的话，全村的村民便会一涌而上，疯狂地向里昂攻击。因此里昂应先沿着左边的路向前走，之后绕到村中央位置偏左的未关门的二层大屋中时，就会发生特殊事件。上到二楼可以取得散弹枪。

要完成体验版的故事，就需要解决一定数量的村民，之后会发生特殊事件，村内的教堂钟声响起，所有的村民如同朝圣一般，突然放下手中的武器，一同前往教堂……

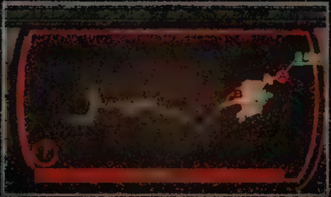
可装7发子弹的散弹枪。

恐怖的电锯狂徒！

30000点金沙达成条件

在本体验版中，完成游戏一次会出现“HARD”和“MOVIE”选项，而如果过关时得到了30000点金沙，就可以在NORMAL难度下使用隐藏武器——机关枪。但正常来说，是无法得到30000点金沙的，因为进入村中央被村民发现之后，只要消灭一定数量的村民就会强制进入特殊事件而结束，所以要有特殊的方法才能得到30000点金沙。而这其中最关键的一点就是要杀死2名电锯狂徒。以下说明一下具体的方法。

首先在刚开始的时候，要站在远处狙击乌鸦，因为消灭乌鸦也可以得到金沙。而进入木屋之后，要尽量用匕首破坏木箱，这样金沙的出现几率要比用手枪破坏高一些。而沿途中的敌人要全部歼灭，并争取以“爆头”的方式解决他们，这样的话，出现道具的几率会增加。在进入村中央之前，也就是在可以调查村中情况的事件发生之前，有5000点以上的金沙就比较稳妥了。之后选择朝左边的小道走，沿路尽量避免被村民发现，并多捡一些武器。见到木箱要全部破坏，因为有可能会出现金沙。之后一直来到如图所示的地点A，这里就有一名电锯狂徒，用手榴弹加手枪相结合的方式，在其他村民赶来支援以前，就马上把他解决，这样就可以得到10000点金沙。然后原路返回，爬上村内了望楼找到散弹枪子弹，下楼后马上进入村中央右边的大屋，用枪打烂门锁之后，就可以在里间的木箱中得到第二盒散弹枪子弹。最后进入村中央位置偏左的未关门的二层大屋，触发特殊事件，这样第二名电锯狂徒就会在地点B出现。上到二楼取得散弹枪与1000点金沙，之后破窗跳到中央广场中，接着以优先使用散弹枪消灭电锯狂徒为主，这样又可以得到10000点金沙。接下来就可以大开杀戒了，相信总计得到30000点以上的金沙将易如反掌。



初心锦囊

●CAPCOM●2004年冬发售预定●AVG●1人●特制DVD-ROM●记忆容量未定●售价未定●http://www.capcom.co.jp/bic4/

BIOHAZARD 4 体验版

Text:赤目黑龙 Design:Kenme

© 2004 Pokemon © 1995-2004 Nintendo/Creatures Inc./GAME FREAK inc.

ポケットモンスター エメラルド Pokémon

大攻略

●任天堂●发售中●RPG●1人玩●卡带●电池记忆
●4800日元●http://www.nintendo.co.jp/●对应连机线

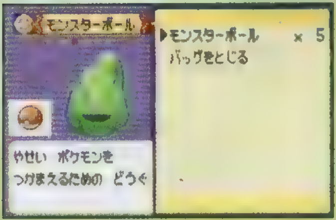
口袋妖怪 翡翠

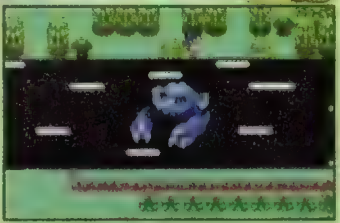
Text:Dr.Game Design:siulau

基本操作

十字键	角色、游标移动	A键	决定／交谈／调查
B键	取消、疾冲	START键	开启视窗
SELECT键	整理道具、招式／便利道具键	R键	文字切换（对话时）

指令解说





移动中

ずかん
开启精灵图鉴，查看目前为止遇到或已捕获的口袋妖怪

ポケモン
查看队伍中口袋妖怪的能力值，排列队伍的出场顺序

バッグ
检查、使用背包里的道具

ポケナビ
使用通讯器开启地图、调查电脑中的口袋妖怪状态，以及跟对战过的训练员通讯

主角名字
查看主角的训练员证件，上面记录了游戏时间、所得徽章等资料

レポート
储存目前的游戏进度

せってい
更改游戏中的各项设定

とじる
关闭视窗

特殊状态一览

どく
中毒，在战斗和移动中体力会持续减少，直至使用解毒剂解毒为止

まひ
身体麻痹，速度会下降并无法使用招式

ねむり
陷入昏睡状态，受攻击或一段时间后会苏醒

こおり
被冻僵而无法行动，一段时间后会回复正常

やけど
烧伤，在战斗中体力会持续减少，攻击力也会下降

こんらん
混乱，会用招式攻击自己，但召回精灵球后便会回复正常

ひんし
濒死状态，HP值为0，无法参加战斗

战斗中

たたかう
使用所学的招式攻击对手

バッグ
使用背包里的道具

ポケモン
查看队伍中口袋妖怪的情况及能力值，派出队伍中其他口袋妖怪参战

にげる
从战斗中逃走

世界地图

口袋妖怪属性相克一览表

我方＼对手	普通ノーマル	火系ほのお	水系みず	电系でんき	草系くさ	冰系こおり	格斗系かくとう	毒系どく	地面系じめん	飞行系ひこう	超能力系エスパー	虫系むし	岩石系いわ	鬼魂系ゴースト	龙系ドラゴン	恶系あく	钢系はがね
普通ノーマル													△	×			△
火系ほのお		△	△		◎	◎						◎	△		△		◎
水系みず		◎	△		△				◎				◎		△		
电系でんき			◎	△	△				×	◎					△		
草系くさ		△	◎		△			△	◎	△		△	◎		△		△
冰系こおり		△	△		◎	△			◎	◎					◎		△
格斗系かくとう	◎					◎		△		△	△	△	◎	×		◎	◎
毒系どく					◎			△	△				△	△			×
地面系じめん				◎	△			◎		×		△	◎				◎
飞行系ひこう				△	◎		◎					◎	△				△
超能力系エスパー							◎	◎			△					×	△
虫系むし		△			◎		△	△		△	◎			△		◎	△
岩石系いわ						◎	△		△	◎		◎					△
鬼魂系ゴースト	×										◎			◎		△	△
龙系ドラゴン															◎		△
恶系あく							△				◎			◎		△	△
钢系はがね		△	△			◎							◎				△

◎：非常有效，能造成双倍伤害。△：不太有效，威力减半。
×：完全无效，无法造成伤害。其他：效果普通，发挥正常威力。

故事攻略开始

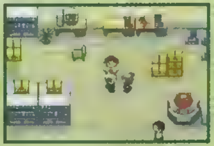
三代镇(ミシロタウン)

首先在房中的电脑处取得救伤药，然后回到1楼。妈妈会催促主角到博士的研究所，可是博士不在，主角只好到旁边博士的家中，却发现博士也不在家，而拾起2楼地上的精灵球时，博士的孩子突然出现！

在跟博士的孩子交谈后，主角便离开三代镇来到101号道路。在101号道路上会遇见博士被ジグザグマ袭击，此时调查博士遗下的书包，会找到3只口袋妖怪，包括草系的キモリ、火系的アチャモ和水系的ミズゴロウ。建议玩家考虑选用ミズゴロウ，因为它除了弱点少之外，成长率也比其它2只要快。

取得第1只口袋妖怪，便要立刻前去帮助博士跟ジグザグマ战斗。由于它并不强，因此要取胜相信不是问题。之后博士会带着主角回到研究所，并把刚才所选的口袋妖怪送给主角。

古都木镇(コトキタウン)



接着主角便要经过101号道路到达古都木镇，跟镇上的商店店员交谈后可得到救伤药。由于102号道路因为目前正在收集珍贵口袋妖怪的脚印而被封锁，再加上商店还没有精灵球出售，所以只有先到上方的103号道路看看，想不到竟遇上博士的孩子来挑战。虽然对方所使用的口袋妖怪属性必定与主角的相克。不过利用手上的救伤药回复，应该可以战胜他。

战斗结束后再次回到博士的研究所，可从博士和他的孩子手中取得图鉴和5个精灵球，这样就可以在户外捕捉野生的口袋妖怪了！在离开研究所后，站在家门外的妈妈会送给主角跑鞋(ランニングシューズ)，此后移动时只要按住B键，便可令移动速度大幅提高。

灯下市(トウカシティ)

再次来到古都木镇，发现102号道路已经能够通行了，于是主角便沿路抵达灯下市，而主角的爸爸千利(センリ)正是这里道馆的训练员！刚来到灯下市便遇上一位阿姨，原来她正在寻找儿子阿满(ミツル)。先到道馆寻找爸爸，他承诺只要主角取得4枚徽章，便接受挑战。在与父亲对话之后，一名青年突然出现，原来他就是阿满。谈话中得知他也很想成为训练员，可是手上却没有精灵球和口袋妖怪，于是千利便把1个精灵球送给阿满，并叫主角带着他到102号道路捕捉口袋妖怪。

灯下森林

阿满顺利捉到口袋妖怪后，也终于展开了他的训练员之旅，而主角也踏上了自己的旅程。在104号道路，一名带着太阳眼镜的神秘男子出现，不过他只说了一些奇怪的说话就离开了。104号道路除了有不少训练员出现挑战之外，更有几间特殊的建筑物。首先在104号道路下半部份的海边，有一间小屋，屋里的老伯可用小船把主角带到其他地方去，可是现在老伯不在家。

而在通过104号道路下半部份后，便是灯下森林。在森林深处遇上了一名迪邦企业的研究员，跟他谈话后，一个自称是海洋团团员的训练员突然出现，见义勇为的主角马上出手相助。把他击退之后研究员会把超级精灵球送给主角作为谢礼。

穿过森林后便来到104号道路的上半部份，这里有一间花店，跟店员谈话可得到水壶(ホエルコじょうろ)。另外每天跟店里的少女交谈，也可随机获得一颗种子。

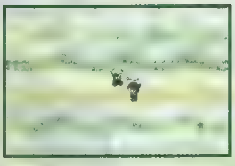
金豆实市(カナズミシティ)－取得岩石徽章(ストーンバッジ)

几经辛苦，终于来到繁华的金豆实市。这里有各种设施，包括精灵中心、商店、迪邦企业和道馆，而且更有不少事件会在此发生。首先在精灵中心回复队伍中口袋妖怪的体力，并在商店补充足够的回复道具之后，便可向道馆的训练员都津路(ツツジ)挑战。她一共拥有三只岩石系的口袋妖怪，只要派出队中的草系或水系口袋妖怪，便可轻松收拾它们。打败都津路之后可获得岩石徽章和招式机器39。

正当主角兴高采烈地离开道馆时，市内却发生了抢劫事件。主角曾在灯下森林遇上的迪邦企业研究员，竟被人抢去了手中的公文包(デボンのにもつ)，而犯人正向金志田隧道(カナシダトンネル)方向逃去！

在追捕犯人之前，还有其他的事要做：1.到精灵中心旁边的屋子跟里面的男子谈话，可得到秘传机器01，利用里面的居合斩(いあいぎり)，加上岩石徽章，可把路上的矮树砍断；2.假如队中拥有ラルトス的话，可在道馆旁边的屋中交换タネボー；3.在喷水池上方的训练员学校中，会再次遇上带太阳眼镜的神秘男子，他会告诉主角自己名叫江西田(エニシダ)，而跟这里的老师交谈，则可取得先制之爪(せんせいのツメ)；4.到左下方大厦的2楼，跟小孩子谈话可得到纪念精灵球(プレミアボール)。

金志田隧道(カナシダトンネル)



从金豆实市右边的116号道路离开，便可到达金志田隧道，但中途会遇上多名训练员挑战，假如实力不够的话，可中途返回金豆实市的精灵中心回复，千万不要勉强。

在金志田隧道的入口，碰上了104号道路上驾船的老伯，原来他的口袋妖怪在散步时被人捉去了，现在心情非常低落，主角随即答应替他找回。进入隧道后不久，便看见刚才抢走公文包的溶岩团团员，原来老伯的口袋妖怪也是在他手上。把他打败后将口袋妖怪送还给老伯，返回金豆实市，重新得到公文包的研究员送给主角超级精灵球(スーパーボール)之后，还带主角去见迪邦企业的社长。作为感谢，社长把通讯机(ポケナビ)送给主角，另外还交给主角一封信(ダイゴへのてがみ)，托他交给醍醐。

当主角预备离开金豆实市时，博士的孩子突然出现并向主角挑战。不过他手里只有两只口袋妖怪，根本构不成威胁，很容易便能将他击败。

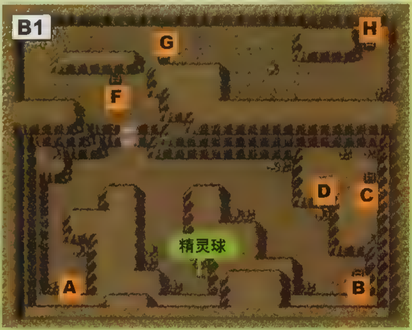
姆罗镇(ムロタウン)－取得关节徽章(ナックルバッジ)

回到104号道路旁的小屋跟老伯伯谈话，他会用船将主角送到姆罗镇。来到新的地方首先与道馆附近的男子谈话，可得到破旧鱼竿(ボロのつりざお)，然后跟精灵中心右边小屋里的少年交谈，可获得丝绸围巾(シルクのスカーフ)。

接下来当然是进入道馆向这里的训练员东纪(トウキ)挑战。最初道馆内的能见度极低，必须把里面的训练员打倒视野才会逐渐扩大。里面总共有6名训练员，使用的都是格斗系的口袋妖怪，因此最好以飞行系或超能力系口袋妖怪为主力。把他们一一击败后，便可往最上方挑战东纪。他使用的是3只格斗系口袋妖怪，等级在16－19之间，攻击力很高。而且战斗中东纪会使用道具来回复口袋妖怪的体力，因此不可掉以轻心，最好能事先准备充足的回复道具。

石之洞穴(いしのどうくつ)

从姆罗镇的上方向左走，便会到达石之洞穴，洞穴内的野生口袋妖怪出现频率较高，尤其是鬼魂系的ヤミラミ及超能力系的ケーシィ更是罕见又强力的口袋妖怪，千万不要放过，所以最好预先准备足够的精灵球和回复道具。进入洞穴后跟入口附近的男子谈话，可得到秘传机器05(フラッシュ)，若之前已取得关节徽章，便可让口袋妖怪学会“闪光”，作用是照亮黑暗的场所。在地下一层上方的斜坡，要利用音速自行车才能到达，因此暂时不用理会。在洞穴尽头终于遇见醍醐(ダイゴ)，把信交给他后，可得到招式机器47(はがねのつばさ)。



石之洞穴

荷稻市(カイナシティ)

回到姆罗镇找驾船的老伯，他会把主角送到109号道路。通过布满训练员的海滩往上走，便会到达另一个大城市——荷稻市。首先要到右方的造船厂找楠木(クスノキ)船长，可是楠木不在，只好先在市内参观。发现几名溶岩团团员聚集在博物馆外，为了查明真相，主角跟随他们进去博物馆（要花费50元作为入场费）。与其中一名团员交谈，可得到招式机器46(どろぼう)，接着来到2楼，找到身兼博物馆馆长的楠木。当主角把公文包交给他后，海洋团竟突然出现抢夺，幸好凭着主角的实力，在两场战斗中把他们击退。这时溶岩团首领青桐(アオギリ)出现把部下带走，化解了一场危机。在离开博物馆时，再次碰上神秘的江西田，他得知主角击退海洋团后，便与主角的通讯器连线，以便日后联络。

完成上述事件后，终于可以在市内逛逛了。这里有多间商店出售各种的道具，跟市集右上方的女子谈话可得到空瓶(こないれ)。另外还有其他的设施 位于商店左边的是口袋妖怪同好会，跟这里的少女谈话，如果队伍的首位口袋妖怪与主角亲密度很高的话，可得到平安铃(やすらぎのすず)，另外如果队伍的首位口袋妖怪外观数值够高的话，还能获得会长送上的不同颜色手帕。而市内左上方的建筑，是《翡翠》新加的设施——战斗帐幕。在这里主角可选择3只由这里提供的口袋妖怪来跟3名对手对战，每打败一名对手便可跟他交换1只口袋妖怪，若全部胜出的话还能得到贵重的奖品。而跟帐幕内的男子谈话，会取得招式机器41(いちゃもん)！

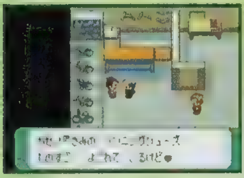
在离开前不要忘记在商店购买海港信笺(ハーバーメール)，它会在下一站近接市派上用场。

110号道路

110号道路最大的特征是有一条贯穿南北的自行车道，不过主角目前还没有自行车，因此只好绕远路。途中粉红色屋顶的建筑物是机关屋，这里的主人自称为“机关大王”，并准备了8个谜题向主角挑战。每取得1个徽章并走出迷宫后可向下一个谜题挑战，而每个迷宫均设有不同机关和训练员，顺利通过的话可得到贵重的道具。

另外博士的孩子也会在半途出现，这次他会派出3只口袋妖怪，如果队中有电系或水系口袋妖怪的话就能轻松取胜，或者针对对方的属性，派出相应的口袋妖怪应战也不难把他打败，之后他会送给主角道具探测器(ダウジングマシン)。

近接市(キンセツシティ)－取得发电徽章(ダイナモバッジ)



通过110号道路后，便会抵达近接市，这里四通八达，可通往其他各处。首先到右上方的自行车店，店主会让主角选择越野自行车(ダートじてんしゃ)或音速自行车(マッハじてんしゃ)。越野自行车可通过石阶和独木桥，而音速自行车则可驶上斜坡或有裂缝的地面，选择哪辆都无所谓，因为以后可随时回来更换。之后到右下方的小屋跟主人谈话，会得到秘传机器06(いわくだき)，取得此处的发电徽章后，可让口袋妖怪学会“碎岩”，作用为将挡路的岩石打碎。

把在荷稻市购买的海港信笺交给商店旁边屋子里的少女，她会用代币盒(コインケース)交换，有了它便可在左下方的游乐中心购买代币玩迷你游戏了！

此外，近接市也设有道馆，但是在向道馆训练员铁泉(テッセン)挑战前，要先把门前的阿满打败。好在他手上只有1只超能力系口袋妖怪，以现在玩家的实力可以轻松将他击退。之后江西田会再次出现，同样交谈后他就会离开。

接下来便要进入道馆，之前会先进行3场战斗，其中两场是2对2的组队赛，只要派出地面系或岩石系的口袋妖怪上场应该不难取胜。至于道馆训练员铁泉则使用4只电系的口袋妖怪，等级在20–24之间，利用地面系或岩石系的口袋妖怪应该足以应付。唯一要注意的是对方打头阵的ビリリダマ，它会使用伤害力很高的自爆，战斗时要格外小心。打败铁泉后可得到发电徽章和招式机器34(でんげきは)。

志抱镇(シダケタウン)

取得发电徽章后，从左边的117号道路离开。路上有一间口袋妖怪养育场，玩家可将手上的口袋妖怪交给店主培育，而被留下的口袋妖怪经验值会随着主角的移动而累积，十分有利于培育能力弱的口袋妖怪。此外如果主角把两只不同性别的口袋妖怪留下，更有机会得到它们产下的蛋，将蛋带在身上行走一定步数后会孵化，得到1只新的口袋妖怪。

通过117号道路，前方便是志抱镇，阿满正是住在那里。跟战斗帐幕内的少女谈话可得到招式机器45(メロメロ)。

111号道路

由于取得了发电徽章，现在便可以从志抱镇上方的入口进入金志田隧道，用“碎岩”清理阻挡隧道的岩石，接着跟岩石旁的男子谈话，可得到秘传机器04(かいりき)，之后取得心型徽章，可让口袋妖怪学会“怪力”，作用是把挡路的石球推开。另外从右边出口离开后，在男子附近的地上搜索，可找到黑眼镜(くろいメガネ)。

从上方的出口离开，就可以进入111号道路。跟111号道路旁小屋门前的男子谈话，便会与他和他的家人战斗，总共要对付7只口袋妖怪。胜出后进入屋里与他的太太谈话，可得到矫正绷带(きょうせいギプス)。这条路中央部份被沙漠隔开，暂时无法通过，因此只好左转进入112号道路。绕过缆车站左边的炎之捷径，由于还未取得心型徽章，因此暂时无法推开中央的石球取得道具，只能先从上方的出口离开。

炎之捷径

端津下镇(ハジツゲタウン)

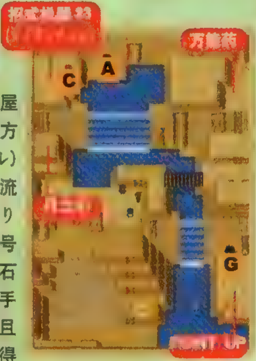
经过炎之捷径，便可从112号道路回到111号道路的上半部份， 再从左上方进入113号道路，这里有些训练员会躲藏在地下，要小心他们的偷袭。另外旁边的小屋是玻璃匠的家，跟他谈话可得到布袋(はいぶくろ)，用来收集这一带路上的火山灰，之后交给他便会做出各种精美的玻璃摆设。

通过113号道路便会到达端津下镇，它是一个位于火山脚的小镇。在精灵中心得知开发整套电脑系统的人名叫真由美(マユミ)，而右上方的屋子住着一名专家，只要把从海底或沙滩得到的心之鳞片(ハートのウロコ)交给他，他便会让主角队中的口袋妖怪回忆起之前忘记的招式。另外在下方是专门研究陨石的空石(ソライシ)博士家，可是他却正跟海洋团到流星瀑布寻找陨石。

为了弄清海洋团的阴谋，主角马上出发！

流星瀑布(りゅうせいのたき)

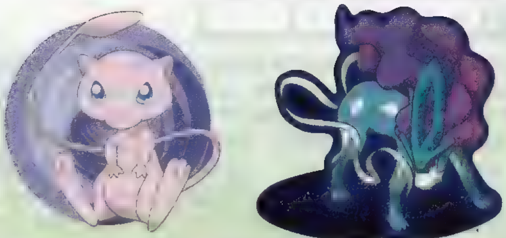
流星瀑布位于端津下镇左边114号道路上。跟小屋里的男子谈话，可得到招式机器28(あなをほる)。下方则是真由美的家，她会送给主角玩偶(ハスボードール)作为礼物。登上山丘后便会进入流星瀑布，由于现在还不会なみのり(乘浪)，因此只能从这里回到115号道路。主角来到后不久，便看见空石博士被溶岩团团员挟持，正要出手的时候，青桐带着海洋团出现，并且把溶岩团迫退。接着从博士口中得悉溶岩团正在喷烟山顶策划一起阴谋，希望主角能去阻止！



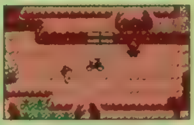
流星瀑布

喷烟山(えんとつやま)

主角赶到112号道路，看见之前挡住缆车站入口的溶岩团团员已离开。搭乘缆车登上喷烟山山顶，发现海洋团和溶岩团正在大混战，而溶岩团领袖松步(マツブサ)则在火山口操作着一部古怪的机器。主角见状马上前阻止，打倒3名溶岩团团员之后，便要跟松步一决高下。松步主要使用2只恶系和1只炎系／地面系的口袋妖怪，等级均是24。可考虑派格斗系、水系或岩石系的口袋妖怪应战。由于对手的攻击力相当高，因此不要吝啬使用回复道具。把松步打败后，所有人都会撤退。取回机器上的陨石交给空石博士，可得到招式机器27(おんかえし)。



不缘镇(フエンタウン)－取得热能徽章(ヒートバッジ)



从喷烟山顶住下走，经过凸凹山道(デコボコさんどう)后向左转便是不缘镇，这里是一个温泉小镇，规模虽然小，但设施齐全。这里精灵中心的后面附有温泉，不妨好好享受一下吧！假如队伍中有空位的话，跟温泉的老婆婆交谈，可获得口袋妖怪的蛋。把它带在身上一段时间，便会孵化。除了商店外，还有一间出售药材的商店，虽然效果不错，但味道太差，会影响口袋妖怪的心情。另外跟店里的老伯谈话可得到木炭(もくたん)，让口袋妖怪带在身上可提高炎系招式的威力。当一切准备好后，便可进入道馆跟训练员明日菜战斗！

道馆里是利用温泉口移动的，而其中8个温泉口旁都躲着训练员。玩家只要参考地图的指示，相信不难找到明日菜。她手上一共有4只炎系口袋妖怪，等级由24至29。玩家派出队中的水系、岩石系或是地面系的口袋妖怪应不难取胜。取胜后，可取得热能徽章和招式机器50(オーバーヒート)。离开道馆时，会再次遇上博士的孩子，不过他并不是要挑战主角，而是送来贵重的沙漠披风(ゴーゴーゴーグル)，有了它便可进入111号道路的沙漠了。

不缘镇道馆

幻影之塔(げんえいのとう)

离开不缘镇的主角来到沙漠，发现下方的出口附近竟出现了一座塔。这座幻影之塔正如名字般若隐若现，好像海市蜃楼。一共4层，第2层有裂痕的地板必须骑音速自行车才可通过，而第3层阻路的石头则要靠口袋妖怪使出“碎岩”才可击破。在顶层的中央，主角发现了两块化石，但只能选择带走其中的一块。之后把化石交给金豆实市迪邦企业2楼的研究员，游戏后半段从这里可得到由化石制造的口袋妖怪。选择“根化石(ねっこのカセキ)”可得到NO.345的口袋妖怪リリーラ，选择“爪化石(ツメのカセキ)”则可得到NO.347的口袋妖怪アノプス。

灯下市－取得平衡徽章(バランスバッジ)

取得第4枚徽章之后，便可遵守与父亲的承诺，回灯下市向他挑战。道馆共有7名训练员，若想节省时间的话，只须击倒3人便可进入千利的房间，不过为了经验值，最好还是把他们全数击倒。他们每人虽然只有1只口袋妖怪，但绝非泛泛之辈，因此切勿掉以轻心。

最后，终于来到父亲面前，父子俩终于展开战斗。千利共有4只普通系的口袋妖怪，等级分别为27(×2)、29和31，基本上只要由格斗系的口袋妖怪应战，相信不难把它们击倒。取胜后会得到平衡徽章和招式机器42(からげんき)，接着阿满的爸爸也会出现，把主角带到自己家里，然后送上秘传机器03(なみのり)，有了它再加上平衡徽章，便可让口袋妖怪学会能在水面移动的“乘浪”。

发电站(ニューキンセツ)

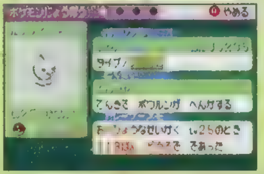
离开灯下市后，主角继续旅行。在经过近接市的时候，却看见了这里的道馆训练员铁泉竟站在街上，看来相当不安。言谈之间原来位于110号道路的地下都市发电站的发电装置出现了问题，铁泉拜托主角进入发电站，关掉发电装置，接着便把开启入口的地下锁匙(ちかのカギ)交给主角。于是主角拿着锁匙，在110号道路的海边使用“乘浪”，到达右边的发电站。

发电站里会有各种电系口袋妖怪出现，因此队伍中要以地面系或草系的口袋妖怪作为主力。另外这里有两种不同颜色的门，踏在地面的蓝色键上时，蓝色的门会打开而绿色的门会关上；踏在绿色键上时则相反。此外更有些道具是由野生口袋妖怪假扮的，拿取时要注意。当到达发电站的尽头时，会看见一个红色键，踏上去便可关闭发电装置。之后回到近接市找铁泉，他会送上招式机器24(10まんボルト)作为谢礼。

发电站

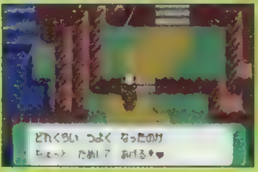
天气研究所(てんきけんきゅうじょ)

由于现在主角可以在水面上移动，因此便从近接市右边的118号道路离开。通过道路中央的小河之后，跟岸边的钓手谈话，可得到好鱼竿(いいつりざお)。再前进一会醍醐会出现，同样跟主角交谈后便会离去。从118号道路向上走，便会到达119号道路，这里长着比人还要高的杂草，骑自行车是无法通过的，除非下车步行或是用“居合斩”把草割去。



119号上方的建筑物是专门研究气候的天气研究所，可是当主角到达时，却发现几名海洋团团员在附近鬼鬼祟祟，于是主角便马上进入研究所查个明白。原来研究所已被海洋团占领。利用入口左边的床稍作休息恢复体力之后，便开始驱逐海洋团。登上2楼，发现一名团员正在威迫研究所所长，主角马上上前把她击败。正当她要作出反击之际，却得悉溶岩团正向送行火山进发，便立刻带着手下撤退。之后主角会得到一只能根据天气改变形态的口袋妖怪ポワルン。

日羽牧市(ヒワマキシティ)－取得羽毛徽章(フェザーバッジ)



主角离开天气研究所后继续前进，刚通过研究所右边的木桥，又再次遇上博士的孩子来挑战。这次他有3只口袋妖怪，等级平均为30。把他打败可以得到秘传机器02(そらをとぶ)，但需要配合羽毛徽章才可以使用。

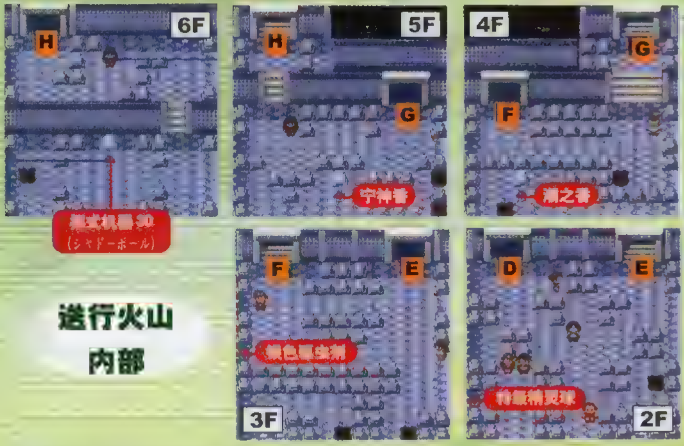
通过119号道路的右上方，就能看到日羽牧市。这里除了精灵中心、商店和道馆外，其他所有的民居都建在树上。假如队中有バルビート的话，可以跟最左上方屋子里的男孩交换プラスル；而在隔邻，只要3次猜中老婆婆钱币的位置，便可得到招式机器10(めざめるパワー)。另外，跟最右上方屋子里的男子谈话后，他会派出キャモメ当信鸽，把信送到别的市镇。至于最右下方的则是家俱店，可购买家俱放在自己的秘密基地里。

这里的道馆能取得第6个徽章，可是在路上却不知被什么阻挡而无法进入。于是主角只好先到右边的120号道路看看，在桥上又碰上醍醐。利用他带来的迪邦透视镜(デボンスコープ)，终于看到阻路的是一只カクレオン。把它打败后回到日羽牧市的道馆，使用透视镜把カクレオン吓走，便可进入道馆挑战那岐(ナギ)。击败道馆的6名训练员后，剩下的就只有那岐。她使用的是5只飞行系的口袋妖怪，等级在29–33之间，只要队中有强力的电系口袋妖怪，便可轻松击倒它们把羽毛徽章和招式机器40(つばめがえし)拿到手。这样队伍里飞行系的口袋妖怪便可学会“飞天”，能够迅速飞到曾到访过的市镇。

送行火山(おくりびやま)

已取得6枚徽章的主角继续沿着120号道路前进。到达121号道路时，发现3名海洋团的人在交谈，说是首领青桐命令众人到送行火山集合。为了查明海洋团的阴谋，主角便马上前往位于122号道路的送行火山。

送行火山分为内外两部份，内部主要是跟训练员战斗和收集道具，外部才是交待剧情的地方。在登上山顶前，要先跟4名海洋团团员战斗，打败他们后来到山顶，看见青桐从看守老婆婆手上夺走了红色宝珠(べにいろのたま)。之后主角从老婆婆口中得知另一颗蓝色宝珠(あいいろのたま)也被溶岩团的首领松步抢去，她担心将会有恐怖的事发生，希望主角想办法阻止，并送上松步掉下的溶岩团证明(マグマのしるし)。



水面市(ミナモシティ)

离开送行火山的主角，回到121号道路继续往右走，终于到达沿海的水面市。这里有美术馆、选美会会场、旅馆及百货公司等设施，而且博士的孩子也正在百货公司门前等待向主角作最后的挑战。他这次共带来4只口袋妖怪，等级由31至34不等，主角必须打败他才可进入百货公司购物。

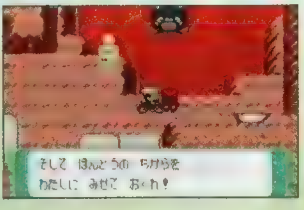
进入市内最右边的小屋，跟那名睡着的男子谈话，可得到招式机器44(ねむる)。虽然这里表面上相当平静，可是却有不少海洋团的人在此出没，打听之下发现原来他们的秘密基地就建在城市右上方的海面，而且还将会在短时间内对荷稻市采取行动。于是，主角便立即使用“乘浪”进去看个究竟。

溶岩团秘密基地(マグマだんアジト)

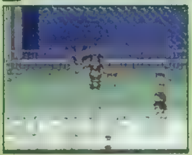
可是在秘密基地的入口，主角却被海洋团的守卫阻挡，原来他们看见了主角身上的溶岩团证明，误认为他是溶岩团的人，并叫他回到喷烟山的总部去。事到如今，唯有先去喷烟山调查一下!

来到喷烟山下的凸凹山道，正要登上喷烟山时，主角身上的溶岩团忽然发出讯号，接着隐藏的溶岩团秘密基地入口便会开启。这个秘密基地的规模虽大，结构却并不复杂，唯一要注意的是会遇上大量溶岩团的训练员，而且每个实力都很强，因此必须预先准备充足的回复道具。

终于，在基地的尽头遇上了松步，原来他正预备用蓝色宝珠唤醒并控制传说中的古代口袋妖怪グラードン。可是苏醒后的グラードン却脱离控制跑掉了，松步便迁怒于主角，要跟他一较高下。松步手上的3只口袋妖怪分别为グラエナ(Lv37)、クロバット(Lv38)和バクーダ(Lv39)，玩家应派出水系、格斗系、电系等口袋妖怪应战。把松步打败后，他便会带着所有手下撤退。



海洋团秘密基地(アクアだんアジト)



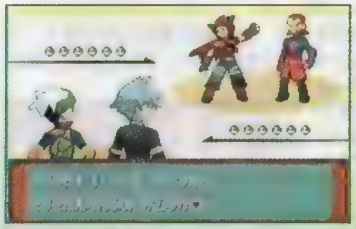
离开喷烟山的主角，想起海洋团会对荷稻市下手，于是便立刻赶到那里，却看见楠木船长正在船坞前，被大群市民和记者包围。原来由他所开发的潜水艇已经竣工，正要举行下水典礼。没想到正当大伙儿庆祝的时候海洋团突然出现，并把潜水艇抢走了！为了追捕海洋团，主角马上前往水面市，进入海洋团的秘密基地。

基地内没有野生的口袋妖怪出现，只有一些训练员和大量传送装置。到达基地最深处时，终于发现潜水艇，可是还要先与海洋团的干部战斗。虽然把他打败，但已经来不及阻止青桐乘坐潜水艇离开，主角只得尾随着向124号水道进发。

德佐根市(トクサネシティ)—取得心灵徽章(マインドバッジ)

通过124号水道后，来到德佐根市。这里是醍醐的故乡，有道馆、太空中心等设施。首先，跟右上方的男子谈话，可得到王者证明(おうしゃのしるし)；跟太空中心旁小屋里的钓手交谈，则会得到利害鱼竿(すごいつりざお)，而跟太空中心内的男性谈话，可获得太阳之石(たいようのいし)。至于商店下方的屋子，是玩迷你游戏的地方，只要为GBA接上无线通讯器，便可进行对战。

这里的道馆布满机关，主角必须利用地板上的开关键来令石像和训练员移动，开启通道通过。道馆内大部分训练员只有1只口袋妖怪，因此采用逐一击破的战术会较为有利。至于训练员则是阿枫(フウ)和阿兰(ラン)2人，她们各有两只口袋妖怪，会以2对2的方式跟主角战斗。由于对手所使用的主要是超能力系的口袋妖怪，因此队中的恶系口袋妖怪会大派用场。把二人打败之后，可得到心灵徽章和招式机器04(めいそう)。

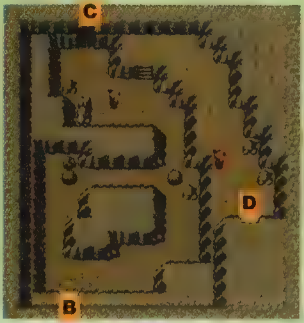


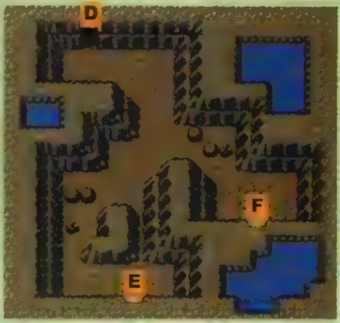
主角取得徽章正要离去时，看见松步带着手下进入太空中心，似乎心怀不轨。主角见状马上来到太空中心，发现溶岩团已占据了该处。主角把1楼的训练员打败后，便登上2楼，看到醍醐正被松步和另一名干部包围！于是主角便全速上前相助，在队中选择3只口袋妖怪，与醍醐的口袋妖怪组队应战。对方的实力都相当高，手上的6只口袋妖怪等级高达38至44，稍不留神便会败下阵来，建议以格斗系及超能力系为主力。几经辛苦，二人终于把松步击败，而他在反省自己的行为后也撤退了。最后，主角到醍醐家，从他手上得到秘传机器08(ダイビング)“潜水”。

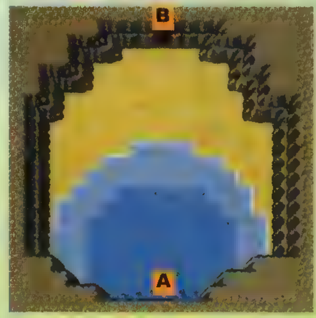
海底洞穴(かいていどうくつ)

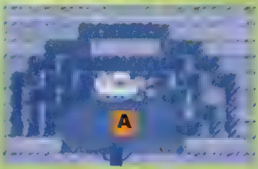
经历一连串事件后，主角终于可以继续旅程。虽然已暂时制止了溶岩团的阴谋，但是还有夺去了潜水艇的海洋团。由于主角得到情报他们会到128号水道的海底洞穴，于是便全速赶去。到了128号水道，主角在深水处使用ダイビング潜到水底，进入水底的山洞后发现了潜水艇，可是海洋团的人却已离开，主角只好升上水面，进入海底洞穴寻找他们。

由于洞穴内有各种机关，因此必须带同懂得“碎岩”和“怪力”的口袋妖怪进入。到达洞穴的尽头，终于看见沉睡在此处的古代口袋妖怪カイオーガー。此时青桐突然现身攻击主角。他一共有3只炎系和恶系的口袋妖怪，但论实力却不及松步，故此不难把他击败。失败后的青桐不顾一切拿出红色宝珠唤醒了カイオーガ一，但カイオーガ苏醒后跟グラードン一样，从洞穴逃走了。接着松步赶来，原来由于两只古代口袋妖怪的苏醒，令世界的气候产生异常。青桐和松步也吓得手足无措，幸好醍醐及时赶到，叫主角立即到流音市的觉醒祠去。

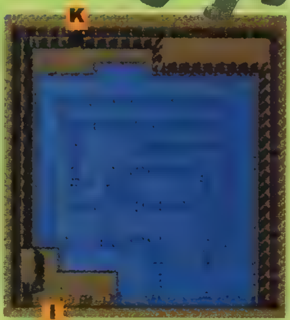


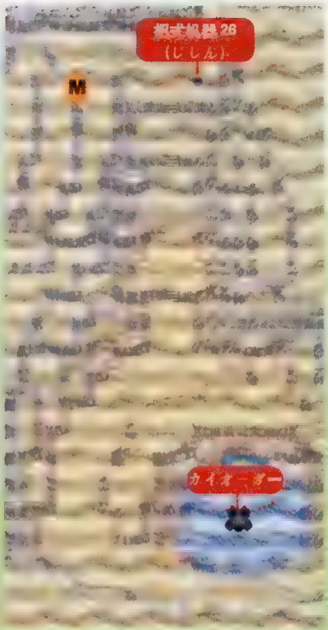




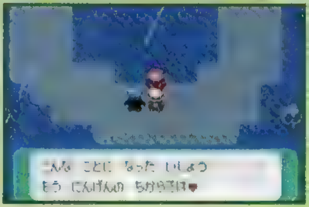


海底洞穴

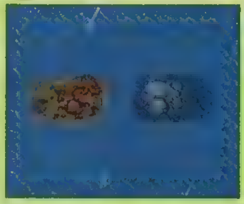




海底洞穴

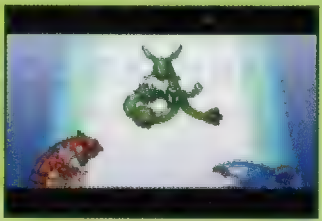


流音市(ルネシティ)－取得雨水徽章(レインバッジ)

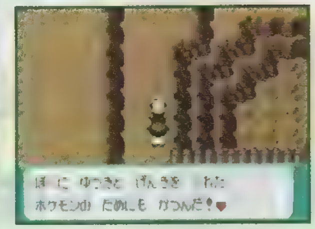


流音市位于126号水道，但必须要用“潜水”才可找到入口。进入流音市后，主角马上看见グラードン和カイオーガ在恶斗，它们强大的力量破坏了世界的平衡。无计可施之下，主角只好找醍醐问个明白。他二话不说便把主角带到中央的觉醒祠，在里面找到原本是流音市道馆训练员的实栗(ミクリ)。她说要克制两只古代口袋妖怪，唯一的方法就是到131号水道的空之塔(そらのはしら)，唤醒另一只古代口袋妖怪レックウザ。于是主角立即动身前往空之塔。终于在空之塔的顶层，主角找到レックウザ并将之唤醒，它马上飞到流音市，成功阻止グラードン和カイオーガ的争斗，令世界恢复平静！

成功拯救世界之后，先后与松步、青桐和实栗谈话，可得到秘传机器08(たきのぼり)“逆流”，接着终于可以向道馆训练员挑战了。道馆的地面铺满薄冰，而且必须要不重复走过所有地面才可令楼梯出现，一旦不少心掉到下层，便要跟那里的训练员战斗。当主角见到训练员时，发觉对方并非实栗，而是她的师父亚檀(アダン)。他所使用的同样是水系的口袋妖怪，只要派出电系或草系的口袋妖怪，便可轻易打败他，之后就能取得雨水徽章和招式机器03(みずのはどう)了。

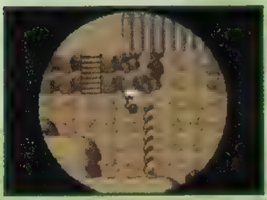


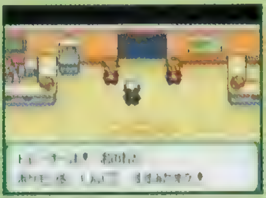
西游市（サイユウシティ）



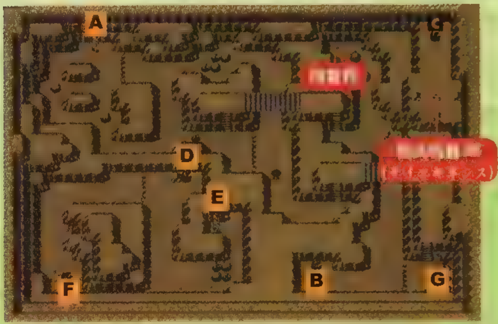
取得全部8个徽章后，主角终于来到旅程的最后一站。经过128号水道，使用たきのぼり逆流而上，便进入西游市。严格来说西游市并非一个城市，因为它只有精灵中心和口袋妖怪联赛两个设施。不过要先通过冠军之路（チャンピオンロード）。主角在精灵中心稍作补给之后，便向冠军之路进发。

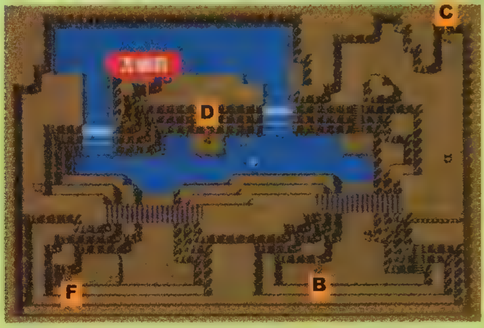
进入冠军之路时，队中的口袋妖怪必须学会闪光（フラッシュ）、逆流（たきのぼり）、碎岩（いわくだき）、怪力（かいりき）及乘浪（なみのり），否则在冠军之路会寸步难移。刚进入不久，阿满会再次出现挑战，这次他一共有5只口袋妖怪，等级平均为43，可派地面系、电系或炎系的口袋妖怪应战。



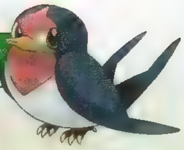


冠军之路





VS 四大天王＆世界冠军



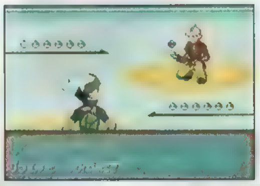
口袋妖怪联赛

顺利通过冠军之路便到达口袋妖怪联赛的场地。由于之后要一口气与四大天王及世界冠军战斗，故此要预备大量回复道具，当一切准备就绪之后，最终决战便要开始了！

四天王之一：火月（カゲツ）

火月使用的口袋妖怪以恶系为主，故此要以格斗系或虫系的精灵应战。要特别注意超能力系的招式是无法伤害它们的。

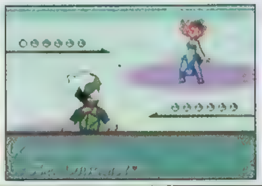
火月使用的口袋妖怪		
グラエナ	Lv46	恶系
ダーテング	Lv48	草系・恶系
ノクタス	Lv46	草系・恶系
シザリガー	Lv48	水系・恶系
アブソル	Lv49	恶系



四天王之二：芙蓉（フヨウ）

芙蓉使用的是鬼魂系的口袋妖怪，普通系和格斗系的招式对她无效。最好能派出鬼魂系或恶系口袋妖怪应战，尤其是Lv51的サマヨール，它强力的地震（じしん）攻击非常可怕，一定要速战速决。

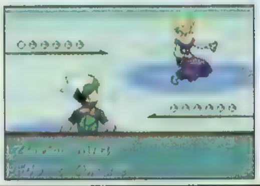
芙蓉使用的口袋妖怪		
サマヨール	Lv48	鬼魂系
ジュペッタ	Lv49	鬼魂系
ヤミラミ	Lv50	恶系・鬼魂系
ジュペッタ	Lv49	鬼魂系
サマヨール	Lv51	鬼魂系



四天王之三：布琳姆（プリム）

冰系的口袋妖怪是布琳姆的主力，格斗系、炎系、钢系和岩石系的招式均相当有效，也可用电系的口袋妖怪来对付当中3头同时拥有水系属性的口袋妖怪，注意千万不要派出地面系，否则可能会被一击必杀。

布琳姆使用的口袋妖怪		
オニゴーリ	Lv50	冰系
トドクラー	Lv50	冰系・水系
トドクラー	Lv52	冰系・水系
オニゴーリ	Lv52	冰系
トドゼルガ	Lv53	冰系・水系



四天王之四：源二（ゲンジ）

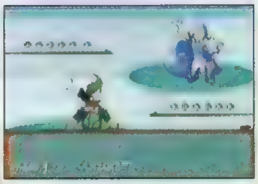
最后一名四天王源二是使用龙系口袋妖怪的，只有冰系的招式能发挥最大效果。如果队中缺乏冰系口袋妖怪的话，便只有针对其第二属性来攻击了。

源二使用的口袋妖怪		
コモルー	Lv52	龙系
チルタリス	Lv54	龙系・飞行系
キングドラ	Lv53	水系・龙系
フライゴン	Lv53	地面系・龙系
ボーマンダ	Lv55	龙系・飞行系

精灵联赛世界冠军：实栗（ミクリ）

最后一名对手就是世界冠军实栗。她所使用的全是水系，除了等级较高之外基本上没有什么特别之处，假如队中拥有一到两只等级相当的电系口袋妖怪，相信不难取胜！

实栗使用的口袋妖怪		
ホエルオー	Lv57	水系
ルンパッパ	Lv55	水系・草系
ギャラドス	Lv56	水系・飞行系
ナマズン	Lv56	水系・地面系
ドククラゲ	Lv55	水系・毒系
ミロカロス	Lv58	水系



爆机后隐藏要素完全公开!

战斗新大陆共分为多个部份，以下是其中的4个：

战斗比赛场

从队中挑选3只口袋妖怪，连续与7名训练员进行单对单战斗。由于编定的出场次序是无法更改的，因此在决定口袋妖怪的次序时要非常谨慎。

战斗工场

参赛前要先交出队中所有的口袋妖怪，然后在大会提供的6只口袋妖怪中选择3只进行战斗。每场战斗胜出之后都可跟对方交换1只口袋妖怪，并进入下一场战斗。

战斗圆顶场馆

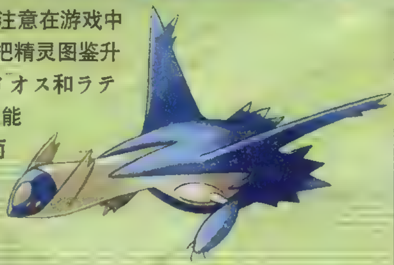
由16名训练员参加的淘汰赛。先从队中选出3只口袋妖怪，再从中派出2只来应战，胜出的话便可晋级。但由于中途不可更换出场的口袋妖怪，因此最好在战斗前先调查清楚各人所使用的口袋妖怪。

战斗蛇道

运气占重要因素的特殊战斗。先从3个入口中选择1个，然后向终点进发，中途的分支路选择有可能令自己的口袋妖怪陷入中毒或麻痹等异常状态，影响后面的战斗。

想要ラティオス还是ラティアス?

看完结局画面后再继续游戏，主角便会回到家中，跟爸爸谈话可得到船票(ふねのチケット)，接着跟妈妈谈话。当电视播出特别报导后，妈妈会问主角喜欢红色(あか)还是蓝色(あお)，选择红色的话便会出现ラティアス，相反如果选蓝色则会变成ラティオス，但要注意在游戏中只能选一次，离开时博士会替主角把精灵图鉴升级为全国版。需要注意的是ラティオス和ラティアス并没有固定的出没区域，只能在地图上行走时随机遇到它们，而且它们会在战斗一回合后立即逃走。幸好玩家在碰到它们一次之后，可随时使用精灵图鉴的分布(ぶんぷ)机能追踪，可以说是整个游戏中最难捕捉的口袋妖怪。



另一块化石

还记得在幻影之塔倒塌时失掉了的那块化石吗？在成为世界冠军后，到114号道路的民居去，会发现屋里有一个洞能够通往沙漠的地下，在里面便可找到余下的另一块化石了!

狩猎区的新路线

在121号道路的狩猎区(サファリゾーン)也会在主角成为世界冠军后追加新的路线，在新路线里会遇到大量在让渡地区栖息的口袋妖怪!

挑战战斗新大陆(バトルフロンティア)!

从爸爸手里取得船票(ふねのチケット)后，可到荷稻市或水面市用船票乘搭最新建成的邮轮泰特莉普号。在船上会再次遇上江西田，他告诉主角在南方有一个名叫战斗新大陆的小岛，有很多利害的训练员在那里相互切磋，他希望主角也能到岛上磨练自己的实力。这样主角便可以自由乘船往来方圆大陆和战斗新大陆了。

来到战斗新大陆后，才发现原来江西田就是这里的主人。他把新大陆通行证(フロンティアパス)交给主角，让主角可以自由出入。在战斗新大陆除了战斗之外，主角还会得到新晋的训练员拜入门下成为弟子。主角除了要传授他各种知识之外，还要教给他各种战斗技巧。当他学成之后，不仅能够跟主角组成队伍参战，也可以来一场师徒决战!

最强精灵训练员，醍醐!

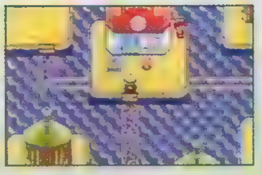
原来《红／蓝宝石》版中的世界冠军醍醐，也会在游戏中登场，而且实力比过去更强！他就在流星瀑布内，使用たきのぼり才能进入的洞穴深处。原本取得招式机器23(アイアンテール)的地方，竟出现了一个入口，醍醐便是在尽头等待挑战者的到来。他队中的6只口袋妖怪等级均超过70，是游戏中最强的训练员，没有必胜把握的话千万别贸然向他挑战!

醍醐使用的精灵

名称	等级	属性	招式
エアームド	Lv77	钢系・飞行系	まきびし・つばめがえし はがねのつばさ・どくどく
ネンドール	Lv75	地面系・超能力系	じしん・ひかりのかべ リフレクター・げんしのちから
ユレイドル	Lv76	岩石系・草系	ねをはる・げんしのちから ギガドレイン あやしいひかり
アーマルド	Lv76	岩石系・虫系	きりさく・げんしのちから みずのはどう・つばめがえし
ボスゴドラ	Lv76	钢系・岩石系	じしん・ソーラービーム かみなり・ドラゴンクロー
メタグロス	Lv78	钢系・超能力系	じしん・シャドーボール サイコキネシス・コメットパンチ

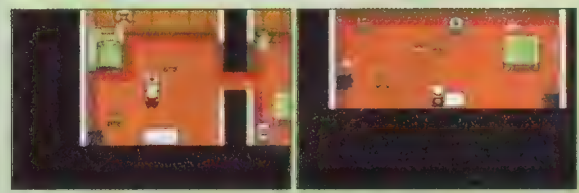
未介绍地域简介

贵那岐镇(キナギタウン)



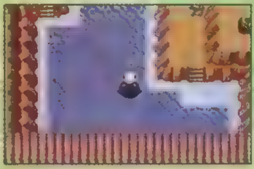
贵那岐镇位于南方131号水道与132号水道之间。但由于水流的关系，不能从荷稻市前往，只能从西方进入。镇上除了精灵中心之外就只有数间建筑在水上的民居。在下方中央的民居中可以用タッベイ来交换タッシー。

触礁船(すてられぶね)



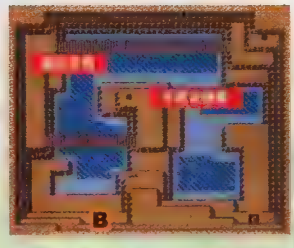
在最初乘坐老伯的船由姆罗镇前往荷稻市时，相信大家都看到108号水道上方有一艘搁浅了的船。当取得心灵徽章和秘传机器08之后，便可来此处冒险。船内部份房间是上锁的，锁匙则在其他房间的地面上，进入房间时搜查发光的地方就有可能找到。在其中一个房间里会找到探测器(たんちき)，把它交给荷稻市的楠木船长可得到深海之牙(しんかいのキバ)和深海之鳞(しんかいのウロコ)，可用来令パールル进化成ハンテール或サクラビス。

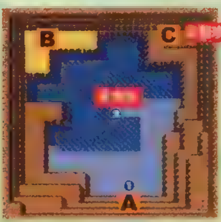
浅滩洞穴(あさせのほらあな)

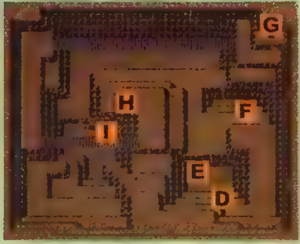


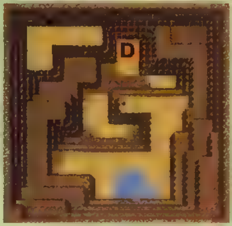
德佐根市上方的125号水道，就是浅滩洞穴。这个洞穴每隔6小时便会潮涨，6小时后则潮退，潮涨和潮退时洞穴内的结构是完全不同的，而所能取得的道具也会不同，要集齐的话便要至少进来两次。

潮涨时

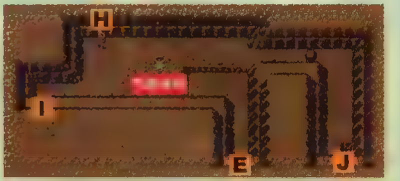


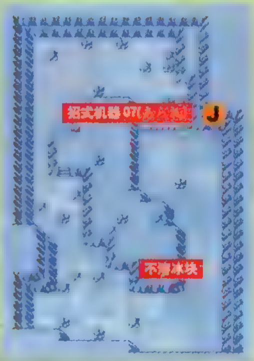




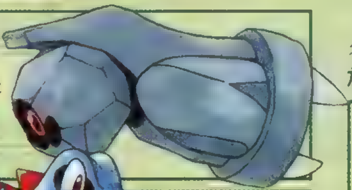


潮退时





隐藏口袋妖怪取得法



ダンバル

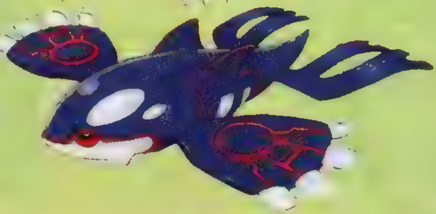
成为世界冠军后，回到水面市的醍醐家中，桌上的精灵球里装的便是ダンバル。

ワニノコ、ヒノアラシ、チコリータ

在完成整个方圆地区的图鉴后，便可从这3只口袋妖怪中选择1只。

グラードン和カイオーガ

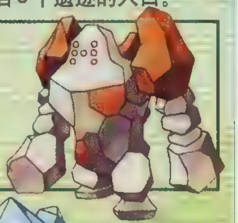
打败四天王后，到天气研究所跟2楼的所长交谈，他会告诉主角哪条道路出现干旱现象，到该处搜查一下便可找到陆之洞穴，Lv70的グラードン便在洞穴中。



此外所长也会告诉主角哪条水道下大雨，到该处搜查一下海底便可找到海之洞穴，Lv70的カイオーガ便在洞穴中。

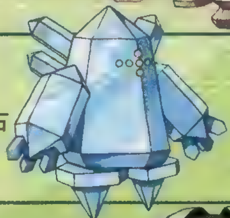
レジ系口袋妖怪

在134号水道的下方，有一处6块岩石围着的深海地带，在那里使用ダイビング，潜入石室后，把ホエルオー放在队伍的前头，ジーランス则放在队伍的最后，然后使出あなをほる，便可开启3个遗迹的入口。



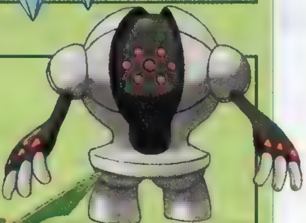
レジロック

在111号道路沙漠下方的小山洞内，在石板前向左走2步，再向下走2步，然后使用“碎岩(いわくだき)”。



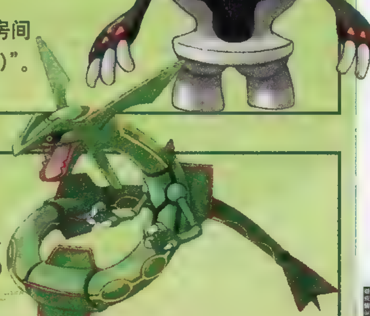
レジアイス

105号水道左边的小山洞内，以石板为起点，沿着墙壁走一圈。



レジスチル

120号道路上的小山洞内，在房间的正中央使出“闪光(フラッシュ)”。



レックウザ

成为世界冠军后回到131号水道的空之塔，在顶层便会遇上Lv70的レックウザ。

●NAMCO●9月22日发售●RPG●1人玩●DVD-ROM●记忆容量未定●价格未定●http://www.namco-ch.net/taleschannel/index.html

Text:小志幽凉 Design:Kennie

©藤岛康介
©2003 2004NAMCO LTD.

一期完流程攻略

GC上人气的RPG《仙乐传说》，在加入大量新要素后移植至PS2的版本终于推出了！为了让玩家能更顺利地完成游戏，本期将会以系统详解作为基础，刊载出一期完的详细流程攻略，流程中村落/城镇的名称可参考地图。而关于PS2版新追加的内容将在攻略的最后一部分单独罗列出来。

地图画面

键位	效果
方向键	移动
左摇杆	移动（依力度不同有快慢之分）
○键	调查、进入街和迷宫等地
×键	取消
△键	调出菜单画面
□键	切换ショート和ロング模式
SELECT 键	观看短剧情（画面左下有提示时）
R3 键	查看详细地图
右摇杆	视点左右回转
L1/R1 键	视点左右回转
START 键	世界地图表示的切换

通常地图（在街和城镇的画面）

键位	效果
方向键	移动
左摇杆	移动（依力度不同有快慢之分）
○键	调查、进入街和迷宫等地
×键	取消
△键	调出菜单画面
□键	使用ソーサラーリング
SELECT 键	观看短剧情（画面左下有提示时）
R3 键	–
右摇杆	–
L1/R1 键	改变角色方向
START 键	–

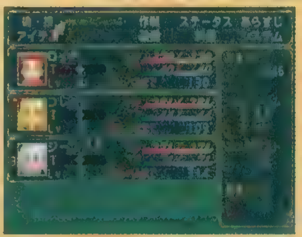
战斗画面

键位	效果
方向键	移动及项目的选择、号令选择
左摇杆	移动及项目的选择、号令选择
○键	攻击
×键	术和技的发动、按住不放则是术的待机
△键	战斗菜单的表示
□键	防御和料理的实行、解除术咏唱
R1 键	目标敌人的选择、队列的变更
L2、R2 键	术和技的快捷键、押住不放则是术的待机
R3 键	U・attack 发动
SELECT 键	战斗操作模式的变更
START 键	调出菜单画面后按此键变更操作角色

菜单画面

键位	效果
方向键、左摇杆	项目的选择
○键	决定
×键	取消
右摇杆	窗口的上下切换
□键	术和技的解除
	术和技的忘却(在术技画面时)
	ユーザー号令的表示、作战画面号令名称的变更
	解除装备（在装备画面时）
	丢弃物品（在アイテム画面时）
	实行料理（在料理画面时）
△键	术的施行（操作模式为マニュアル及セミオート时）、U・attack 的设定、切换オート的开和关队伍角色更换
	变更为初期状态（在作战画面）
	自动换为最适装备（在装备画面时）
L1、R1 键	切换角色
	物品分类的切换（在物品画面）
SELECT 键	战斗操作模式的变更（在术技画面）
START 键	切换窗口的说明

菜单解析



①金钱总数
②总游戏时间
③本次游戏时间
④遇敌次数
⑤最大连击数
⑥表示角色
⑦技和术的发展方向

菜单画面可进行各种行动的设定，在这个画面可以看到同伴的基本情况，如果要更换同伴的顺序，将光标指向该同伴后按△键即可选择需要更换的同伴。注意只有排在前4位的同伴才会参加战斗，不过在后排的同伴也同样会获得经验值以及学会技（满足该技的习得条件时）。

术・技

右上为操作模式选择，自动（オート）是所有行动都按照作战设定来自动进行；半自动（セミオート）是自己操作攻击，不过会高确率自动

防御，发招时会先自动跑到适当位置，最推荐的操作方式；手动（マニュアル）是全部自己操作，包括移动、攻击和防御。另外如果第2～4位的同伴设置为非自动，那么可以在战斗时多人同玩。不过要想4打的话，就需要用PS2专用分插器了。

查看技时可以看到它的使用次数，这会影响它的后继技的习得，某些技随着使用次数的上升，还会有特殊的变换。例如秋沙雨使用200次之后就可以在最后一击之前取消连接奥义。

指向技时按○键是使用回复类的技，按□键是忘记该技，注意该技的后继技以及它参与的奥义、合体术之类的也都会跟着忘记，要注意当时的画面提示。按START键可以查看技的进化情况，上一路线为T类型，下一路线为S类型。这是PS2版新加的功能，以前的GC版是没有的。按△键是开关该技，关掉后同伴就不会在战斗中使用，一般是为了集中使用某些技或者避免使用敌人防御耐性的技而设定的。

除了一些剧情中学会的技之外(例如椎名的精灵召唤、莉菲尔的苏生术)，技的习得基本一般都是有等级、类型和使用次数之类的条件。注意能够习得时以暗蓝色显示，参加战斗使用它的相关技会随机习得，敌人越强越容易习得。习得时会自动使用一次，此时是不会消耗TP的，此外满足习得条件的未上场同伴也是有可能在战斗后习得的。

作为特例，主角还可以设置快捷键，这也是系列的传统了。快捷键上可设置参加战斗的同伴的技，甚至还包括自身的，战斗时按对应的L2或者R2键就可以命令对方使用。这对于战斗是相当有用的，特别是对BOSS战时推荐设置一个全体回复术的快捷键，随时维持现有的HP。

物品（アイテム）

物品排列是“《传说》系列”的传统方式，第一项按照获得的顺序排列，最新的排在最前面；第二项至第九项依次为道具、武器、铠甲、头盔、盾牌、饰品、食材和贵重品。其中查看道具时目前需要使用的会闪动，例如队伍中有人中毒的话，パナシーアボトル就会闪烁。另外在贵重品中有着传统的各种图鉴，例如物品图鉴、怪物图鉴以及世界地图等等，收集的同时也可以随时查看。打开世界地图时不仅仅可以看到所经过的地点的位置，甚至还有曾经购物过的商店的详细资料。另外PS2版可以按R3键调出本世界的地图，这个快捷键是新增加的，倒也方便不少。

作为本系列的代表物品之一，魔法瓶（ルーンボトル）仍然是用来变换物品的，具体情况如下：

单向变换
アップルグミ→レモングミ
オレンジグミ→パイングミ
ミックスグミ→ミラクルグミ
トリート→スペシフィックス
パナシーアボトル→ミラクルボトル
サフラン→レッドサフラン
セージ→レッドセージ
セボリー→レッドセボリー
ベルベーヌ→レッドベルベーヌ
ラベンダー→レッドラベンダー
ローズマリー→レッドローズマリー

双向变换
シエルボトル←→リキュールボトル
ダークボトル←→ホーリィボトル
黄精石←→绿精石
紫精石←→水精石
青精石←→青精石
タリスマン←→ブルータリスマン
ヒールバングル←→メンタルバングル
フォースリング←→リフレクトリング
レジストリング←→プロテクトリング
ホーリィリング←→メンタルリング
フィートシンボル←→プロテクトシンボル
ホーリィシンボル←→メンタルシンボル

三项循环
リバースドール→セフィラ→ブルーセフィラ→リバースドール
ハードボトル→フレアボトル→ヒットボトル
ディフェンスリング→アタックリング→マジックリング→ディフェンスリング

U・attack（U・アタック）

这是到情节发展到通过オサ山道之后才能选择和使用的项目，在这里可以设定每位参加战斗的同伴在使用U・attack时使用的技。使用U・attack来攻击首先要蓄满U・attack槽，然后按下R3键即可发动，然后输入自己设定的技即可。注意要在此时减少的时间槽到0之前输入完，否则没有输入的同伴就不会参加攻击了。以截图为例，要使用魔神双破斩，就要在U・attack时输入↓+○，要使用裂蹴击时就输入↑+×，依此类推。由于时间有限，最好除了自己操作的同伴外，其他人都将想使用的技设定在第一项，这样就无须按方向键，直接按键确认了。

使用U・attack还有几个需要注意的地方，首先是使用时会向前攻击一次（无攻击力），如果没有命中的话就无法发动了。另外如果攻击时敌人正好被打死也是无法发动的，因此要把握好时机。PS2版是用R3键来发动的，相比以往GC版的Z键，感觉操作上没有原来的顺手……

发动U・attack时，适当的技组合会在攻击完后追加复合特技攻击。复合特技画面华丽，而スターダストレイン和プリズミックスターズ更是打高连击的必备利器！

EX skill（EXスキル）

EX skill也是要情节发展到被赶出イセリアの村之后才能使用的，默认每个同伴身上都已经装备了EXジェムLV1，后期加入的同伴有些已经装备了EXジェムLV2。学习EX skill的EXジェム一般要从宝箱获得，也有部分BOSS打倒后会掉下，而仅有几个敌人身上可以偷到。获得后可以选择此项装备上，每个人可以装备4个EXジェム，而每个等级的EXジェム可在其中4个EX skill里面自由选择一个。注意如果要更换EXジェム的话，之前装备的会破弃而不是卸下，也就是说装备上后就尽量不要换其他的EXジェム了，更换其中的EX skill倒是没有影响。

还有一个获得EXジェム的方法是在一些村庄（例如ハイマ）用GRADE值购买，但是由于GRADE值相当珍贵，要靠它来购买通关后的奖励，一般来说也不会舍得用来买EXジェム。另外即使购买也是有现在的，只有已经获得过该等级的EXジェム，才可以自由购买。也就是说，如果没有得到EXジェムLV4的话是购买不到的，他会让你先自己去找。而除了EXジェムLV1～4之外，还有EXジェムLVM，装备后可自由选择全部的EX skill，不过这个只能在打倒最终BOSS时拣到一个，也就是说只能在二周目之后使用。另外在最终BOSS身上也可以偷到一个EXジェムLVM，这样的话二周目就能够继承两个了，当然还需要通关后用GRADE值购买继承……

EX skill都有各自的功能，最有特点的就是每个人的个人EX skill，也就是LV2的。和其他多为公用的EX skill不同，パーソナル是每个人都不同的，而且都有自己的特殊效果。例如罗伊德的是在街和迷宫中移动速度上升，泽洛斯的是和女性对话获得物品和金钱，莉菲尔的是在记忆阵上使用术只消耗TP1，椎名的是遇敌时一定几率不战斗等等。这些都是相当实用的，而且即使该同伴没有在战斗队伍中也同样有效。特别是椎名的个人EX skill，随着幸运的提升，不战斗的几率也随之增加，到150以上就基本不会战斗了，对于迷宫的快速突破是很有帮助的。

除了EX skill本身所具有的能力外，特定的EX skill还能够组合成复合EX skill。初始即使同时装备了能够组合复合EX skill的EX skill时也是没有显示的。这样去参加战斗，则在战斗有有复合EX skill的提示，之后就可以显示组合的复合EX skill并且发挥作用了。已知的复合EX skill用白色表示，新发现的则用绿色表示。复合EX skill通常效果比EX skill更加实用，例如获得经验值上升、战斗后小几率TP最大值上升等等。另外装备的EX skill的类型累计则决定了同伴的技的成长方向，也就是说，T型的EX skill比S型的EX skill多的话，技就会向T型发展，在菜单画面就可以看到目前的趋向。

作战

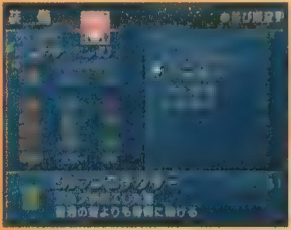
在这项中，可设置非自己操作同伴的行动方式，分为攻击对象的选择、术和技的使用方式、

移动方式等三项，适当选择可给战斗带来不少帮助。例如莉菲尔可以设置为专心回复+远离敌人使用术，而希望和自己一起合击敌人的同伴则选择狙击相同的敌人等等。不过作战设置在普通战斗中是很少使用的。

另外按□键还可以选择对全队的号令，默认的有三项，分别侧重于防守和进攻。注意全队号令会优先于全员的作战设置，在进入战斗可以选择是否发动。

装备

这项相信大家都很熟悉了，也就是调整各位同伴身上的装备品，装备的时候选择物品后可看



到数据的变换情况，绿色为数据上升，红色为数据下降，可谓一目了然。按START键可切换物品的说明，要注意一些不会在数值上显示的性能，例如攻击和防御属性等等。

状态（ステータス）

这是相当常用的项目，可以看到同伴的各项数据。在名字下面的称号栏可自由更换已经获得的称号，而这会影响升级时附加的成长率，某些特殊称号则是改变该同伴在地图以及战斗中的打扮，有些还是非常有趣的。

按右摇杆的下可以查看其他的情报，例如攻击和防御属性以及各种附加效果等等。由于很多物品的附加效果并不会在说明中直接显示，这就需要在这里查看，例如三神器的隐藏特效。

料理

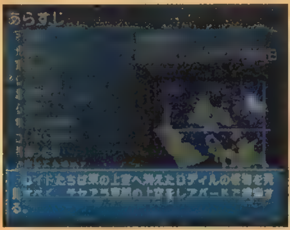
料理也是“《传说》系列”的特色之一，利用料理可以对队伍全员进行回复，有的甚至还会附加攻击上升（持续一场战斗）等其他效果。不过料理是会吃饱的，所以不能连续使用，要战斗过一次后才能再次使用，和平时就可以在战斗后按□键来直接制作料理，这样可节省不少回复的时间。

不同的同伴制作的料理效果是不一样的，而同一个人对不同的料理熟练度同样有差别。图中的☆表示能够

达到的熟练度上限，而★则表示目前的熟练度。另外料理也不仅仅是用来回复，有一些小剧情就是要靠料理来引发的哦！

故事简历（あらすじ）

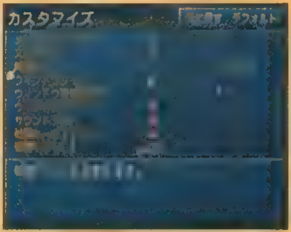
在这里可以查看故事的简略进程，还会记录下当时的记录时间、地点和等级等等。已经完成的情节以白色表示，而正在发生还未完成的则以黄色显示，如果不清楚下一步要干什么，看看这



个基本就明白了。这可是个很方便的设定，对于初次玩的朋友来说相当有用。另外PS2版还将新发生的事件放在前面，这个改进也不错。

系统（システム）

系统选项也是大家很熟悉的了，记录和读取记录无须多说，在第三项设置里面也多是些比较常见的内容，例如第一项信息显示速度以及之后的调节字体、窗口类型、背景图案等等，一试便知。这里我们重点来说一下第三项。



战斗等级（战斗ランク）分为normal（ノーマル）、hard（ハード）和maria（マニア）三级，其中maria难度需要通关一次才能出现。随着难度的提升，敌人的AI会随之增加，而HP和TP也会成倍增长。hard难度下敌人的HP和TP是normal难度下的1.5倍，各项数据为normal难度下的1.25倍；maria难度下敌人的HP和TP是normal难度下的2倍，各项数据为normal难度下的1.5倍。

不过难度的提升对于战斗后获得的金钱、经验值以及GRADE值都没有影响，只是玩家用来挑战自身而已。顺便说一下，罗伊德有个称号就是要求在hard以上难度战斗256次，不过并不需要连续战斗，所以平常用hard难度，BOSS战再换成normal即可轻松获得。

连击之道

追求高连击数是“《传说》系列”的特色之一，在本作也不例外。要想打出高的连击，首先个人的连续技要使得熟练，例如罗伊德的普通攻击×4→特技→秘技→奥义；其次是要求同伴的配合，例如泽洛斯的6回攻击、吉尼亚斯12hits的サイクロン、柯莉特14hits的スターダスト·クロス等等，可利用快捷键来操控；然后再以U·attack攻击，以最高连击数的复合特技

スターダストレイン或者プリズミックスターズ作为终结。这样全套下来，敌人体型够大的话，打个100hits以上是不成问题的。如果还要更高就要考虑其他问题了。

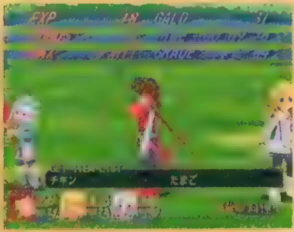
更高连击的最大难关就是敌人的倒地，这不仅仅是因为某些技使得敌人倒地，而是系统设定敌人在受到大量连续攻击时就会倒地，一般来说打到70～80hits时就会经常出现。倒地之后再攻击是不计算在连击之类的，应付的方法也有几个，但是都有自己的缺陷。首先用U·attack可以继续连击，但是并不是什么时候都蓄满了U·attack槽；其次敌人气绝的情况下可继续连击，可这里并没有《SO3DC》中气绝炸弹……ピコレイン有一定概率使得敌人气绝，可也不是绝对成功；还有就是利用闹钟（アワーグラス）了，虽然肯定可以成功，可这东西也太少了……

高连击也不仅仅只是为了数值，而是随着连击数的增加；获得的经验值和GRADE值也会随之提升，100hits时的经验值就已经是正常的2倍以上，而用高连击来完成最后一击还会有另外的奖励。值得一题的是，在通关后购买COMBO命之后，连击带来的经验补正是平常的10倍！实际打起来是相当爽快的。

高GRADE值入手！

GRADE值在游戏相当重要，除了用来购买通关奖励外，也可以在平常游戏中用来购买合成原料甚至EXジェム。这项数据在游戏中是隐藏的，平常无法见到，不过可以在购买EXジェム等时候看到数值，另外打倒最终BOSS后GRADE会增加1000。战斗后获得GRADE计算公式如下：

最终GRADE值＝取得GRADE × LV补正 × 2



其中取得GRADE值是以下评价总和，LV补正则随着玩家等级的提升而下降，比敌人高2级或者以下为100%；高3级为90%；高4级为80%，依此类推，高7级以上均为50%。最终GRADE值最大为10，超过的仍然算10。

影响GRADE的行动

行动	数值	备注
防御敌人的攻击	+0.01	
用防御技防御敌人的攻击	+0.02	
连续5hits	+0.02	10hits为0.02 × 2
用连击打倒敌人	+0.02	倒时的连击数 × 2 × 0.02
战斗终了时HP最大	+0.25	每个人都计算一次
战斗终了时TP最大	+0.25	每个人都计算一次
使用U·attack	+0.50	第一下未击中没有发动这无效
15秒内结束战斗	+0.50	和下一条可同时成立
5秒内结束战斗	+1.00	和上一条可同时成立
受到伤害	−0.01	不管威力只计算回数
使用物品	−0.05	每次都算
使用敌人耐性属性攻击	−0.05	每攻击一次计算一次
被敌人打8hits	−0.10	16hits加倍
有同伴战斗不能	−0.50	战斗不能一次计算一次
战斗终了时有同伴战斗不能	−0.50	和上一条同时成立
战斗终了时有同伴状态异常	−0.50	每个人计算一次
操作角色战斗不能	−1.00	战斗不能一次计算一次

丝鲁韦兰特地图

(1) 大工之家（タイクの家）
(2) 神托之村尔席利亚（神托の村イセリア）
(3) 砂漠之花杜利艾多（砂漠の花トリエット）
(4) 小渔港伊杰鲁特（小さな渔港イズールド）
(5) 港町巴鲁玛哥斯达（港町パルマコスタ）
(6) 遗迹之街雅丝佳特（遗迹の街アスカード）
(7) 希望／绝望／再生之街鲁因（希望／绝望／再生の街ルイン）
(8) 集合冒险者之村哈尔玛（冒险者の集う村ハイマ）
(9) 猫人之里（ねこにんの里）
(10) 尔席利亚之森（イセリアの森）
(11) 玛迪露教会圣堂（マーテル教会圣堂）
(12) 丝鲁韦兰特基地（シルヴァラントベース）
(13) 旧杜利艾多遗迹（旧トリエット迹）
(14) 奥萨山道（オサ山道）
(15) 苏达间歇泉（ソダ间欠泉）
(16) 巴鲁玛哥斯达人类牧场（パルマコスタ人间牧场）
(17) 包勒古拉夫王庙（バラクラフ王庙）
(18) 雅丝佳特人类牧场（アスカード人间牧场）
(19) 玛娜守护塔（マナの守护塔）
(20) 救治之塔 最后之封印（救いの塔 最后の封印）
(21) 绝海牧场＆魔导炮
(22) 尤马斯湖（ユウマシ湖）
(23) 救济小屋
(24) 救济小屋
(25) 救济小屋
(26) 苏达岛游览乘船场（ソダ岛游览船乘り场）
(27) 哈哥尼斯亚关卡（ハコネシア（(山卡)））
(28) 铃嘉之木（リンカの木）
(29) 莱韦龙车（ノヴァ龙车）

迪昔雅兰（テセアラ）

(30) 王都密鲁多基奥（王都メルトキオ）
(31) 学园都市西巴古（サイバック）
(32) 神秘之里瑞穗（神秘の里ミズホ）
(33) 森闲之村奥席多（森闲の村オゼット）
(34) 亚尔迪斯达之家（アルテスタの家）
(35) 雪景之街夫兰罗尔（雪景の街フラノール）
(36) 海之乐园亚露达米拉（海の乐园アルタミラ）
(37) 隐蔽之村希姆旦鲁（隐れ里ヘイムダール）
(38) 枫士山岳（フウジ山岳）
(39) 古兰迪昔亚大桥（グランテセアラブリッジ）
(40) 古兰迪昔亚大桥（グランテセアラブリッジ）
(41) 迪昔雅兰基地（テセアラベース）
(42) 杜芝巴尼矿山（トイズバレー金广山）
(43) 冰之神殿
(44) 雷之神殿
(45) 地之神殿
(46) 暗之神殿
(47) 尤美露之森（ユミルの森）
(48) 杜力顿之森（トレントの森）
(49) 拉昔奥溪谷（ラーセオン溪谷）
(50) 救治之塔（救いの塔）
(51) 嘉奥拉基亚之森（ガオラキの森）
(52) 引导温泉（导き温泉）
(53) 引导小屋（导きの小屋）
(54) 引导小屋（导きの小屋）
(55) 南岛修道院（南岛の修导院）
(56) 异界之扉
(57) 飞龙之巢

●神托之村尔席利亚（2）

——跟柯莉特（コレット）和吉尼亚斯（ジーニアス）会合后，前往北面的出口跟敌人战斗，离开村前往玛迪露教会圣堂。

●玛迪露教会圣堂（11）

——跟兵士和韦达鲁（ヴィーダル）首次战斗，库拉特斯成为同伴后跟韦达鲁再战。

——进入教会内，把地下一阶的石巨人打倒令其变成岩石，其后推往下方制造通道取得阳炎指环（ソーサラーリング）。

——事件结束后回到尔席利亚村。

●神托之村尔席利亚（2）

——在村长之家取得重要道具“收集图鉴（コレクター图鉴）”并看过事件后，前往村西面的尔席利亚之森。

●尔席利亚之森（10）

——前往森林内的人类牧场探望玛布露（マーブル）婆婆，走到右上方跳上崖壁高台发生营救事件后出现战斗。

——往森林北面走回到大工之家。

●大工之家（1）

——看过一连串事件后，离开时从大工处取得重要道具“丝鲁韦兰特地图（シルヴラントマップ）和各种道具。

●神托之村尔席利亚（2）

——前往村长之家后发生迪萨艾（ディザイアン）袭击村的事件，到南面入口跟变种人（エクスフィギュア）战斗。战斗结束后发生事件，之后正式展开冒险。

●砂漠之花杜利艾多（3）

——往村中央最内部的占卜店，谈话后，在村的入口发生战斗，被强制移动到丝鲁韦兰特基地。

●丝鲁韦兰特基地（12）

——以阳炎指环射向兵士脱身，前往右上方取回装备。

——存在电路板的大房间内，令阳炎指环变成可放出电球的状态后，引诱战机或敌人踏上电路板并射出电球进行导电，使左右两方的电路板通电后左方的门打开。

——在左方存在电柱的房间，向电柱射出电球改变中央转盘方向，当绿色跟上方绿色灯重叠时出现逃生通道。

——往北发生事件后跟保达（ポータ）进行战斗。

●砂漠之花杜利艾多（1）

——在宿屋发生事件，顺序前往柯莉特、莉菲尔的房间，接着自动出外发生库拉特斯的事件。翌日离开前取得重要道具“怪物图鉴（モンスター图鉴）”，莉菲尔、柯莉特、库拉特斯再次成为同伴。

——在离开村前，再次到宿屋住宿会发生罗伊德被袭事件。

●旧杜利艾多遗迹（13）

——进入遗迹马上出现战斗，接着从库拉特斯

处学得防护的技・术，再往前走并把遗迹入口打开。

——在洞窟内，向着灯台射出阳炎指环令地板升起借此前进。

——进入转移台的封印台，跟守护者（クトゥガハ）进行战斗，事件后柯莉特习得天使术“エンジェルフェザー”。

——离开遗迹时发生柯莉特倒下事件，露宿期间跟柯莉特谈话后便结束。

●[illegible]（14）

——进入后发生跟椎名（しいな）对决的事件，而到达山道出口前跟椎名战斗。

——在山道坑内可跟强敌ソードダンサー战斗，打倒后可取得装备“ヤタノカガミ”。

●小渔港伊杰鲁特（4）

——跟上方民家的　娜（ライラ）谈话后，到港口发生事件并取得重要道具“　娜的信（ライラの手纸）”，接着可乘船前往巴鲁玛哥斯达（如在此拒绝替　娜送信，则进入往北走的路线）。

●港町巴鲁玛哥斯达（5）

——离开港口前往市街地发生买酒事件后，到酒屋购买酒“パルマツールズ”或通过学校的兼职迷你游戏取得。

——分别跟教会的马池（マーチ）祭司长、总督府的杜亚（ドア）总督谈话后，把酒交还，前往哈哥尼斯亚关卡。

●莱韦龙车（29）

——跟龙车人们谈话可取得重要道具“铃嘉之实（リンカの实）”及取得光之鸟的情报。

●[illegible]（27）

——跟屋中的哥顿（コットン）谈话后，被要求去取救济小屋中的斯比利茜亚像（スピリチュア像）。同时，在这里可得到巴鲁玛哥斯达被迪萨艾袭击的情报。

●[illegible]（5）

——于总督府前跟迪萨艾兵士战斗。

●哈哥尼斯亚关卡（27）

——事件后前往东南面的巴鲁玛哥斯达人类牧场。

●[illegible]人类牧场（16）

——谈话后会出现“正面突破”或“先回去（パルマコスタの戾）”两个选项，在这里笔者选择“先回去”的路线。

●港町巴鲁玛哥斯达（5）

——到总督府的地下室找杜亚并跟魔物キリア战斗，事件后取得重要道具“卡片键（カードキー）”。

——再次前往人类牧场。

●巴鲁玛哥斯达人类牧场（16）

——从左方路线进入，于机械前输入密码“3341”。

——把阳炎指环机能改变，借此收集3种重要道具：“紫卡（パープルカード）”、“蓝卡（ブルーカード）”和“红卡（レッドカード）”。

——进入后使用这3种卡的转移阵后，顺次序往左→左→上→左→上→左到达蔡歌兰（ショコラ）的场所。

——前往玛古力斯（マグニス）藏身处开始战斗，事件后取得重要道具“通行证”。

●救济小屋（24）

——进入小屋跟祭司长谈话，听取有关斯比利茜亚像的情报。

——前往苏达间歇泉。

●苏达岛游览乘船场（28）

——乘着浮台前往苏达间歇泉。

●苏达间歇泉（15）

——依从吉尼亚斯的指示，取得重要道具“斯比利茜亚像（スピリチュア像）”。

——调查祭坛进入封印洞窟。

●苏达间歇泉洞窟（15）

——来到利用阳炎指环改变机能下方的部分，使用阳炎指环先将左侧祭坛左右方的台点燃。

——前往下方部分把方块推至门前尽头，并向左方水瓶注满水。

——回到祭坛，向右方水瓶注满水令转移阵出现。

——到达封印祭坛开始战斗，完成水之封印。

——离开封印洞窟再次出现柯莉特倒下的事件，接着前往哈哥尼斯亚关卡。

●哈哥尼斯亚关卡（27）

——跟哥顿谈话，交出斯比利茜亚像后可任意观看其中的再生之书。

——持着“通行证”通过北面的关卡，向遗迹之街雅丝佳特进发。

●遗迹之街雅丝佳特（6）

——前往北面的神殿遗迹，发生炸弹事件后再到街地右方的贫民区。

——到刚才企图引爆的民家后再度回到神殿遗迹，跟ツァトゲ战斗后取得重要道具“巴勒古拉夫地图（バラクラフの地图）”。

——前往巴勒古拉夫王庙。

●巴勒古拉夫王庙（17）

——使用“巴勒古拉夫地图”进入王庙，来到上方最深处的风车房间后，以改变机能为风的指环，顺序向“左上→右下→右上→左下→中央”射出风令其转动，使上方的门打开。顺便一提，按照“中央→左上→右下→左下→右上”和“左上→右上→右下→左下→中央”的顺序便会出现宝箱。

——来到风之祭坛前跟守护者战斗，完成风之封印，柯莉特习得天使术“ホーリーソング”。

——在回程时跟椎名战斗，接着出外发生事件后向鲁因进发。

●[illegible]（7）

——跟椎名再次遇上，并使其成为同伴，接着前往东北面的雅丝佳特人类牧场。

●雅丝佳特人类牧场（18）

——跟迪萨艾战斗后假扮他们潜入牧场。

——到达牧场内部，发生遇上保达（ボータ）和古伟鲁（クブル）的事件后逃离牧场。

●绝望之街鲁因（7）

——自动事件后，跟右侧住民谈话出现库拉特斯的质问，选“そうだな”会发生练习的事件。

——前往哈尔玛寻找比艾多罗（ピエトロ）。

●集合冒险者之村哈尔玛（8）

——到宿屋跟苏菲亚（ソフィア）谈话后，前往上方的墓碑发生事件，取得重要道具“迪萨艾之珠（ディザイアンオーブ）”，可再次潜入人类牧场。

——于宿屋调查锅子会发现不可思议的厨师，习得料理“リゾット”。

●雅丝佳特人类牧场（18）

——利用“迪萨艾之珠”移开石头潜入后先把同伴分成两队，建议在讨伐古伟鲁的队伍中加入莉菲尔或库拉特斯作回复。

——讨伐队先往上走调查御制装置，停止该处的系统。接着让指环机能变化，前往中央为运输带的部分，乘上运输带把中央6个白色发光柱破坏。

——补助队前往下方御制室，把其中两个按钮开启后，再次由讨伐队跟古伟鲁战斗，战斗后强制移动到雅丝佳特。

●遗迹之街雅丝佳特（6）

——事件后再次前往哈尔玛，另外在神殿遗迹处可再次遇到假神子一行人。

●集合冒险者之村哈尔玛（8）

——遇上古拉娜（クララ），取得重要道具“玛娜守护塔之键（マナの守护塔の键）”。

——向北面的玛娜守护塔进发。

●玛娜守护塔（19）

——莉菲尔在队中的情况下调查书架，可取得重要道具“毕保鲁杜曼之术书（ベボルトマン

の术书)”。

——分开队伍行动后，利用阳炎指环把窗帘烧毁出现光线，把镜移至适当位置使光线射向装置令门打开，然后交替队伍来前进。

——两支队伍到达最上层令转移阵出现，到达最上层跟守护者战斗后完成光之封印，柯莉特习得天使术“リヴァヴァウサー”。

——为了使用术书而前去尤马斯湖。

●尤马斯湖（22）

——为救回独角马而前去跟水之精灵订立契约。

●苏达间歇泉（15）

——进入洞窟的封印祭坛，以找出水之精灵ウンディーネ，跟她战斗后订立契约，并取得装备品“アクアマリン”，椎名习得“表降晶符·水”和“降灵召符·水”。

●[illegible]

——独角马事件后可取得重要道具“独角兽之角（ユニコーンホーン）”，莉菲尔习得“レイズデッド”，并取得称号“ヒーラー”。

●集合冒险者之村哈尔玛（8）

——为给比艾多罗进行治疗，之后他会在鲁因为再建城镇募集资金。

——前往高崖乘坐飞龙来到救治之塔，而在此之前的起床事件中可取得重要道具“暗杀者掉下物（暗杀者の落とし物）”。

●救治之塔（20）

——前往救治之塔内部发生最后的封印事件，柯莉特习得天使术“ジャッジメット”，接着跟雷米艾尔（レミエル）战斗。

——紧接着而来的是先后跟库拉特斯和尤古杜拉西兰（ググドラシル）战斗，被打败后继续发生事件，并强制移动到丝鲁韦兰特基地内。

●丝鲁韦兰特基地（12）

——在逃脱期间，把灰色箱推至蓝色键内出现通路，接着把另外两个木箱推至粉红色的场所。

——前往下层后，向左上方的电柱射出电球令左方机器开动，把上方盛放木箱的粉红色台移至下层，借此踏上木箱渡过对岸。按键使水退去后，把右上方的灰色箱推出蓝色键令门打开。

——来到基地深处乘座飞行机前往相对世界迪昔雅兰。

迪昔雅兰篇

●[illegible]

——离开山地向王都密鲁多基奥进发。

●王都密鲁多基奥（30）

——入城后取得重要道具“椎名的介绍状（しいなの绍介状）”后，前往王都最上方的王城尝试寻找国王，接着可前往教会。

——在教会发生跟普蕾赛娅（プレセア）的事件后，使她成为同伴，接着入城到国王的寝室，发生事件后再遇泽洛斯（ゼロス）并成为同伴。

●古兰迪昔亚大桥（[illegible]）

——经由大桥前往学园都市西巴古。

●学园都市西巴古（31）

——前往市街地于杂货屋找到中枢之纹用的艾古斯菲亚后，回到研究院修制出中枢之纹。

——发生席尼亚斯、莉亚露被捕的事件，椎名归队后追赶士兵进行营救。

●古兰迪昔亚大桥（40）

——追赶上士兵战斗过后，席尼亚斯和莉菲尔归队，接着向枫士山岳进发。

●枫士山岳（38）

——到山顶跟普罗尼玛（プロネーマ）战斗后，回王都密鲁多基奥。

●王都密鲁多基奥—地下水道（30）

——在最初的画面部分，利用机械制作垃圾块，分别推至左方第2行、前方的2个位置处，然后凭借指环缩小后去开启第一扉门。

——经由第一扉门前往第2部分，缩小后乘坐下方空箱回到最初部分，借此开启第二扉门。

——进入第二扉门，利用在一旁的蜘蛛网缩小后的通路，借此去搬动垃圾块，并把垃圾块推落至第2个角落。

——利用刚才垃圾块制造出的通路，并缩小后进入小监牢，把门打开，然后回到第二扉门处。

——由于发现蜘蛛网增多，可以把垃圾块搬运得更远，这次可把垃圾块推落至监牢门前，利用该垃圾块来按在监牢里面的键。

——再次回第二扉门处蜘蛛网再次增多，本次把垃圾块推落至最后。

——用缩小的方法通过狭路到达出口，跟该处的囚人兵战斗。

●[illegible]

——前往精灵研究所后到席洛殊的家，接着再回到精灵研究所取得重要道具“翼袋（ウィングパック）”后，最后前往古兰迪昔亚大桥。

●古兰迪昔亚大桥（[illegible]）

——从口绳（くちなわ）处取得重要道具“绳的护身符（くちなわのお守り）”，开动水上船前往西巴古。

●[illegible]

——在入口处跟库拉特斯遇上，接着经由秘密通路进入研究院找姬特（ケイト）后，再前往东北面的嘉奥拉基亚之森。

●[illegible]

——入森林往前走，把指环机能改变为光，借此令网状植物打开通路，但留意如不在阳光下补充能量可能用不到。

——在森林内的走法大致是先往右上走，再往右下走，而其他的通路则为重覆的路段。

——如曾打倒奥萨山道内的ソードダンサー，于记忆阵左方区域可再跟他战斗，战胜后可取得三神器之一的八尺琼勾玉（ヤサカニノマガタマ）。

——与记忆阵附近跟利加尔（リーガル）战斗，接着前往神秘之里瑞穗。

●[illegible]

——前往头领之家，罗伊德取得称号“やさしい理想论者”，而利加尔也成为同伴。

●森闲之村奥席多（33）

——普蕾赛娅离队，并前往普蕾赛娅家发生事件，过后前往亚尔迪斯达之家。

●亚尔迪斯达之家（94）

——入内找亚尔迪斯达（アルテスタ），事件后前往南大陆的矿山。

●杜芝巴尼矿山（42）

——经由奥席多东北面的浅桥，利用水上船一直北上可来到南大陆的浅桥，继续往北上到达杜芝巴尼矿山。

——最初乘座移动台的部分，以阳炎射向上方路牌改变路轨，乘坐升降机前往下方令指环机能改变为炸弹。

——利用炸弹爆破岩石前进，并交替指环机能改变路轨前往右方的洞窟，途中会遇到小矮人长男要求喝酒，暂时可先搁置不理。

——把途中两个机械开动，于踏键掉下大石块的场所，引导自动攻击石板往前走，用踏键后的大石块将石板破坏的方法来前进。继续往深处走可取得重要道具“抑制矿石”。

●森闲之村奥席多（33）

——前往普蕾赛娅之家，事件后柯莉特被捉，普蕾赛娅归队，接着前往神秘之里瑞穗。

●神秘之里瑞穗（32）

——前往头领之家，事件后前往雷之神殿。

●[illegible]

——经由浅桥乘船前往北方的小岛，进入神殿。

——于第一区域先令右方的避雷针伸出，中央的避雷针消失，踏键把方块破坏。接着只让左方避雷针伸出，踏上键后破坏方块，借此前去把指环机能变成蓝雷，可破坏蓝色的方块。

——于第二区域把正面门前、以及3楼的蓝色方块破坏，然后前往正面的通路。

——于第三区域先沿左侧通路往上走，接着往右侧从另一方的阴暗通路往下走，前往避雷针位置把针伸出。

——回到第三区域入口，前往下方水路把指环机能变成黄雷后，先回第二区域把3楼黄色方块破坏，接着回第三区域经右侧通路往上走，把高处黄色方块破坏令装置掉落。

——再回第三区域调查右方装置令其启动，接着沿右侧通路往上走，可起动中央右上方的装置。而在起动前先往上走到5根柱的部分，把最下段右侧的黄色方块破坏才能启动装置，这样

大石掉下来出现新通路，借此前进令指环机能变成红雷。

——回到第二区域的3楼，把最后的红色方块破坏跟雷之精灵ヴォルト战斗。战胜后订立契约，取得重要道具“歌玲之铃（コリンの铃）”和装备“サードニックス”，椎名取得“里降晶符·雷”、“降灵召符·雷”和称号“召灵符术士”。

●[illegible]（41）

——经由水上船，前往东北面的雪原大陆，于大陆中央西南的小岛进入迪普雅兰基地。

——分别把左方1个、右方2个的特别色士兵打倒取得密码。

——经由右方的通路前往第2个记忆阵场所，把2个方块推往左上方制造通路，借此向该处的发电柱射出雷球起动升降机。令其中一个方块放到升降机上并起动，把方块放在上方走廊后，从左方楼梯绕道来到刚才方块的右方走廊，借此拉动方块掉到右方尽头，向发电柱射出雷球。

——把一个方块放到右方刚起动的升降机处并起动，最后把方块推至右上方陷入位置可向上前进，到达格纳库门前输入密码（取得的3个密码会随机改变）。

——于格纳库内跟尤安（ユアン）战斗，取得飞行机レアバード。

●飞龙之巢（57）

——发生事件后跟飞龙战斗，柯莉特归队。

●[illegible]（40）

——前往雪景之街夫兰罗尔或神秘之里瑞穗，购买酒“フラノールバーボン”或“大吟酿和誉”后，到杜芝巴尼矿山找小矮人长男给予其酒，让他回到地之神殿去。

——由于地之神殿内的小矮人希望吃咖喱，因此前往亚尔迪斯达之家找达哈纱（ダハサ）习得料理“カレーライス”。

——正式进入地之神殿，令指环机能变成地震后，于木板上使用令其下陷借此往下走。当找到小矮人三男时跟同他一起走，来到桥上时配合其跳跃时间使用地震令桥断裂。

——来到地之祭坛跟地之精灵ノーム战斗，战胜后进行契约，得到装备品“ルビー”，椎名习得“里降晶符·地”和“降灵召符·地”。

●雪景之街夫兰罗尔（35）

——为了取得一些露丝之泪（セルシウスの泪），必须先拜托防具屋婆婆制作防具“ペンギニストミトン”，在城附近击倒企鹅收集3枚素材“企鹅羽毛（ペンギニストフェザー）”后，带给婆婆便可取得。

——于教会内可发现不可思议的厨师，习得料理“茶碗蒸し”。

●冰之神殿（43）

——先把指环机能变成冰，进入洞窟后往左上方走，出外后使下方钟乳石的水滴变成冰块后继续前进，取得在里面的重要道具“些露丝之泪（セルシウスの泪）”。

——回到入口处的位置，这次往右方走，渡桥后于右上方可冻结冰块，借此往左方观看石像位置，而继续往下走则可利用些露丝之泪把河水冻结。

——从冰河最左侧的通路开始滑行，顺序向“上→左→上→右→下→左”可来到左侧平地。接着从左侧最下方开始滑行，顺序向“右→上→左→下→右→上→右→上”来到封印台入口。

——把封印台入口的冰石像面部移向：上方石像向左、右方石像向下、下方石像向右、左方石像向右，这样的话前方的门就会打开。

——入内跟冰之精灵セルシウス战斗，战胜后订立契约，取得装备“サファイア”，椎名习得“里降晶符·冰”和“降灵召符·冰”。离开时会被强制移动至奥席多发生事件。

●[illegible]（34）

——事件后，前往海之乐园亚露达米拉。

●海之乐园亚露达米拉（38）

——前往右上方的石碑处跟老人谈话，取得重要道具“尼萨力罗员工证（レザレノ社员证）”。

——前往尼萨力罗公司（レザレノ·カンパニー）内的空中庭园发生事件，接着可前往异界之扉。

●异界之扉（66）

——从亚露达米拉往东飞行的小岛，在里面跟教皇骑士团战斗后回到相对世界丝鲁韦兰特。

●港町巴鲁玛哥斯达（5）

——前往总督府找尼露（ニール），取得重要道具“米多斯之笛（ミトスの笛）”。接着前往巴鲁玛哥斯达人类牧场。

●巴勒古拉夫王庙（17）、旧杜利艾多遗迹（13）

——在前往巴鲁玛哥斯达人类牧场前，可先到包勒古拉夫王庙和旧杜利艾多遗迹跟风之精灵シルフ和火之精灵イフリート订立契约。

●巴鲁玛哥斯达人类牧场（16）

——发生事件后，前往绝海牧场。

●[illegible]（51）

——于地板发光的部分，使所有踏足过的地板全部亮起会出现渡桥。第二个发光地板的走法为：“下→右x2→下→右→上x2→右→上→左x2→上→左→下x2→右x2→下x2→左x2→上x2→左”。

——继续前进令指环改变机能变为音后，乘升降台前往收容所，把附近4周的键按下令升降机继续向上。

——来到乘坐运输台的部分，利用音可以控制运输台前进的方向。

——被大量墙壁分隔的场所，利用音可令装置颜色改变，从而转移到最近的同色转移装置，借此继续前进，按下3个键解除密码后往最上方的房间进发。

——跟罗迪鲁（ロディル）战斗后再与飞龙幼体战斗，发生事件后回巴鲁玛哥斯达。

●[illegible]（4）

——事件后前往丝鲁韦兰特基地。

●[illegible]

——事件后强制移动至亚尔迪斯达之家，从此可凭借飞行机レアバード穿梭于两个世界。

●亚尔迪斯达之家（34）

——事件后前往海之乐园亚露达米拉。

●[illegible]

——前往尼萨力罗公司发生事件，利加尔取得称号“レザレノ会长”。

●暗之神殿（46）

——前往枫士山岳南方的暗之神殿，由于环境黑暗不能进入，遂前往密鲁多基奥的精灵研究所寻找方法。

●王都密鲁多基奥（30）

——经由地下水道入城前往精灵研究所，事件后为救助姬特而在斗技场出战，战胜完成事件

后取得重要道具“蓝色洋烛（ブルーキャンドル）”。

●暗之神殿（46）

——进入神殿后，目的是收集5个暗精灵的分身，当分身跟随着时诱导来到记忆阵位置会停下来等待，借此收集全部，前往最下方的封印台。

——于长形阶段的？？？进入其中，把指环机能改变为暗雾，可使发光石停止、令方块能够推拉。

——第1个分身令入口的发光石停止来回动。

——第2个分身在途中回收。

——第3个分身于左方的方块之上，放出暗雾推动方块后自动掉落。

——第4个分身于改变指环机能的上方，使入口左方的方块入内推后，经由右下方的楼梯绕道前去回收。

——第5个分身于入口的右下方，往左方把该处横向的方块入内推后，经由下方往上进行回收。

——到达最下方的封印台跟暗之精灵シャドウ战斗，战胜后订立契约，取得装备“アメジスト”，椎名习得“里降晶符·暗”和“降灵召符·暗”。

●[illegible]

——跟龙车的人们谈话回忆光之鸟アスカ的情报，确认出现方法后前往铃嘉之木。

——在前往铃嘉之木前，确认身上持有重要道具“艾古斯菲亚碎片（エクスフィアのかけら）”（“艾古斯菲亚碎片”可在早期从大工之家（1）的大工、或后期亚尔迪斯之家（34）的达哈纱处取得。

●铃嘉之木（28）

——令铃嘉之树复活后，发生跟光之精灵アスカ约定的事件，接着前往玛娜守护塔。

●玛娜守护塔（19）

——在最顶部的转移阵遇到库拉特斯发生事件。

——跟光之精灵ルナ和アスカ战斗，战胜后取得装备“トパーズ”，椎名习得“里降晶符·光”和“降灵召符·光”。

——离开时发生大树暴走事件，椎名暂时脱离，库拉特斯成为同伴。

●尔席利亚人类牧场（10）

——把队伍分成两队，由于救出队伍不需战斗，负责停止机能的一队可派出最强同伴。

——把指环机能改变为放出玛娜能量，借此射向门两侧令其打开向深处进发。

——跟科斯迪司（フォシテス）战斗，发生事件后脱离牧场。

DISC-2

●神托之村尔席利亚（2）

——事件后前往大工之家。

●大工之家（1）

——跟柯莉特谈话继续发生事件。

●亚尔迪斯达之家（34）

——跟亚尔迪斯达谈话后，前往学园都市西巴古。

●学园都市西巴古（31）

——前往学术资料馆寻找医治柯莉特的方法，接着前往王都密鲁多基奥。

●王都密鲁多基奥（30）

——于地下水道发生打到威利（ヴァーリ）的事件，前往教会找教皇发生事件，可取得柯莉特称号“再临スピリチャア”。

——前往王城2阶的资料室收集治疗材料的情报后，到1阶跟公主希露达（ヒルダ）谈话取得重要道具“国王书状（王の书状）”。

●海之乐园亚露达米拉（36）

——教皇事件后，于亚露达米拉右上方的墓碑前可遇到维鲁丝（ウエルズ），取得普蕾赛娅称号“大人な子供”。

——前往尼萨力罗公司寻找资料，事件后可随时回神秘之里的评判岛跟口绳决斗。

——再次跟祖鲁逊（ジョルジュ）谈话，可取得利加尔的称号“永远の廉士”。

●学园都市西巴古（31）

——前往王立研究院，取得重要道具“宝石ジルコン”。

●[illegible]（47）

——把指环改变为呼唤动物机能，入内踏上粉红色花木台，呼唤野猪撞向大树取得“蓝之种（青い种）”后，回到改变机能场所的左方种植蓝色花，借此令荷叶上长出蓝色花。

——于左方部分的荷叶上呼唤小鱼，把远处的宝箱推至岸边取得“白之种（白い种）”，同样地前去种植白之种，令树技上长出白色花。

——于存在两条大鱼的下方存在大岩石，在岩石两侧先后呼唤野猪将其破坏（左侧必须利用白色花移动前去）。

——于森林右上方，呼唤野猪令果实掉落入水中后，按照小蓝色蝴蝶的指示，顺序去呼唤小鱼、野猪令果实安全移动。最后于两条大鱼的部分，看准下方大鱼离开的时机，马上呼唤小鱼搬运果实，最后于指环变化机能的位置取得重要道具“尤美露果实（ユミルの果实）”。

——把果实交给村入口的少年，进入村内。

●隐蔽之村希姆巴[illegible]（37）

——跟族长谈话，取得重要道具“妖精族长之杖（エルフの族长の杖）”后前往拉昔奥溪谷。

●拉昔奥溪谷（48）

——把指环机能改变为泡后，利用树上取得的两种果实，令花得到精神（キルマフルーツ）和失去精力（アマンゴ）。

——于第3区域处，乘着大型花的风前进。

——于第4区域处，为了前往右上方的崖，分别令左上和右下的花失去精力，借此乘着左下方的花前进。

——于第5区域的悬崖处，令失去精力的花回复精神，不断地乘着风向上方小屋进发。

——于小屋前，令两端的花回复精神，使上方的岩石掉落分断瀑布。

——进入小屋跟妖精谈话后，下方的障碍打开，进入被分断瀑布的洞窟内跟プランティクス进行战斗，战胜后可取得重要道具“灵草玛莉芙（灵草マナリーフ）”。

●[illegible]

——到杜芝巴矿山东南方的南岛修道院，跟席洛殊的妹妹茜莉斯（セレス）谈话后前往救治之塔。

●救治之塔（50）

——进入后跟库拉特斯战斗，强制被移动到神圣都市韦鲁佳雅。

●神圣都市韦鲁佳雅（50）

——救出同伴来到街地后，先前往右方建筑物，取得重要道具“玛娜碎片（マナのかけら）”。

——前往莉菲尔说出收集情报的转移阵，调查右端机械后开始脱离。

——于脱出的部分，先前往无重力房间，顺序向“右下左上 左上左下 左上左下右下右下 右上右”前进可到达开启红键的房间，借此令绿色门闸打开。

——接着，回到无重力房间的入口，于该处开启了绿闸门的房间存在另一红键，借此令蓝色闸门打开。

——回到无重力房间，搭乘升降机到右上方的通路，通过已开启闸门的通道回到无重力房间的右下方，继续前进取得重要道具“升降机钥匙（エレベーターキー）”。

——利用钥匙开启记忆阵附近的升降机，跟里面的尤古杜拉西兰（ユグドラシル）战斗。

●[illegible]

——发生事件后，跟天使兵战斗。

●[illegible]之街夫兰路尔（[illegible]）

——前去寻找医生。

——好感度最高的3人会顺序前去找罗伊德，在全部拒绝的情况下则为库拉特斯。

●[illegible]

——利用阳炎可令树枝退避而前进，而被树藤缠着的大岩也可利用阳炎使其掉下，借此跳到对岸的2阶。

——发生一连串同伴事件后到达最深部，先后跟普罗尼玛和尤古杜拉西兰战斗。

●[illegible]（[illegible]）

——事件后前往杜力顿之森。

●杜力顿之森（48）

——向断树洞射出阳炎令里面的动物逃走，而动物逃走的方向便是前往森林深处的正确方向。

——到达最深部跟库拉特斯战斗后，再跟万物精灵オリジン战斗。战胜后订立契约，取得装备“ダイヤモンド”，椎名习得“降灵召符·源”。

——前往崩溃的隐蔽之村希姆旦鲁，协助村民避难后离开村子。

●[illegible]（[illegible]）

——事件后可取得罗伊德的武器“マテリアルブレード”和重要道具“エターナルリング”。

——如完成雪景之街夫兰罗尔跟库拉特斯谈话的事件，在此库拉特斯会成为同伴，并取得称号“ジャッジメント”和“お父さん”。

——前往救治之塔。

●[illegible]（[illegible]）

——取得时空之剑后，将会取得罗伊德的称号“时空剑士”，并能够前往最后的迷宫——迪利斯·卡兰。

●[illegible]（[illegible]）

——前往深处发生同伴被分散事件。

——于迷宫的神圣都市韦鲁佳雅内，在左下区域取得“クモのミニチュア”，调查地下的方阵跟逃窜せしもの战斗。往下方的转移阵取得“刃が欠けたナイフ”，调查血跟裁かれしもの战斗。

——于神圣都市右方区域取得“镜のかけら”，调查镜跟疏まれしもの战斗。

——击倒三个首领后，前往都市正面的通路，取得重要道具“デリスエンブレム”。

——到达最后区域，于正面跟黑龙ダークドラゴン战斗，取得重要道具“ウェントヘイムの键”，往前方的转移阵跟最后BOSSミトス战斗。

——另外于最后区域右方存在不移动的天使和螺旋楼梯，把天使打倒会出现宝箱，取得“过去の石板”和“未来の石板”。回到最后区域入口石板发生反应，把对应方块搬运掉到转移阵作为踏台，可取得“封魔の石”。如此便可以随时往来于救治之塔和最终区域之间。

END

PS2版新追加重点要素

1.追加的称号

在PS2版中，新增加的多是换装类称号，需要由特定的分支情节获得。

ロイドの服（柯莉特）

在罗伊德家前会发生柯莉特失足落水的事件，之后罗伊德会拿出自已的衣服给柯莉特换上。

礼服（利加尔）

和GC版祝贺晚餐会的衣服不一样。

防寒具（吉尼亚斯、普蕾赛娅）

大概是在决战前夜的雪景之街发生的事件，

吉尼亚斯和普蕾赛娅会追加在雪中约会的情节。

ペアルック（泽洛斯、椎名）

泽洛斯为了鼓励无精打彩的椎名而送她的，露出部位比泳装多得多。

剑豪の服装（罗伊德、库拉特斯）

ミズホの里以前剑豪的着装，穿着者外表有如宫本武藏和小次郎。

2.新技追加

罗伊德	火炎裂空、真空千裂破
柯莉特	グランドクロス
莉菲尔	インスペクトマジック
泽洛斯	断空剑
库拉特斯	守护方阵
普蕾赛娅	雷龙崩击
利加尔	爪龙连牙弹、飞翔天袭舞、裂焰蹴

3.全新秘奥义

秘奥义发动条件如下：

罗伊德	天翔苍破斩
前提	取得“时空剑士”称号后，装备マテリアルブレード
发动	处于爆气、HP16%以下时同时按○+□+×

柯莉特	ホーリージャッジメント
前提	ジャッジメント和ホーリーソング的使用次数50以上。
发动	使用ジャッジメント时有一定几率发动（发动成功时发动前的咏唱声音比通常稍微高一些，所以就声音也可以判断）

吉尼亚斯	インディグネイト・ジャッジメント
前提	インディグネイション的使用次数达到50次以上。
发动	爆气时使用インディグネイション。

库拉特斯	绯色の摇曳～シャイニングバインド
前提	带称号“ジャッジメント”。拿到マテリアルブレード后，罗伊德没有装备マテリアルブレード。
发动	处于爆气、HP10%以下时同时按○+□+×

库拉特斯	绯色の摇曳～シャイニングバインド
前提	带称号“ジャッジメント”。拿到マテリアルブレード后，罗伊德没有装备マテリアルブレード。
发动	处于爆气、HP10%以下时同时按○+□+×

莉菲尔	セイクリッドシャイン
前提	レイ或者ホーリーランス的使用次数达到100次以上。
发动	爆气时使用レイ或者ホーリーランス。
莉菲尔	フェアリーサークル
前提	リザレクション的使用次数达到100次以上。
发动	爆气时使用リザレクション

普蕾赛娅	烈破焰焦击
前提	装备EXskillマイトチャージ，狮吼灭龙闪的使用次数达到100次以上。发生普蕾赛娅找回自己的情节。
发动	マイトチャージ发动中，使用狮吼灭龙闪。

利加尔	牙连绝袭击
前提	发的使用次数达到100次以上。
发动	爆气时，以“对空技→空中技→地上技→发”，或者“地上技→对空技→空中技→发”的顺序使用特技就会发动。连携技不需要命中敌人。

泽洛斯	升华～ディバイン・ジャッジメント
前提	ジャッジメント的使用次数达到100次以上。在フラノール雪见情节中选择泽洛斯就学会ジャッジメント。
发动	爆气时使用ジャッジメント

椎名

实际在PS2版中，椎名的召唤术已经相当于秘奥义存在了，从发动时追加的脸部特写就可以看出。

4.新复合特技

グングニル	风迅剑	レイ
龙虎灭牙阵	魔神连牙斩	鹰爪猛袭脚
福音	ジャッジメント	レイ
ロックマウンテン	グレイブ	グレイブ
	グレイブ	ロックブレイク
	グレイブ	グランドダッシャー
クリティカルブレード	爆坏连舞	イラプション
斩魔月咏华	孤月闪	散力符
	翔月双闪	散力凄符
	月闪空破	散力凄符
幻魔月咏华	孤月闪	幽幻符
	翔月双闪	幽幻凄符
	月闪空破	幽幻凄符
斩魔飞燕脚	飞燕脚	散力符
幻魔飞燕脚	飞燕脚	幽幻符
魔净光符	破魔涛符	レイ
	炸力符	レイ

© SEGA,2004 CHARACTER DESIGN © RED

本次以《樱花大战 V》前传形式推出的《樱花大战 V EPISODE 0》虽然只是一个纯动作游戏，但也同样保留了系列作浓厚故事性的特点。而当中出现的各种新名词和新敌人如伊甸、亚夫结等不知会不会在正篇中出现。游戏的难度比较低流程不算长，大家完全可以把它当作一款闲暇之余用来消遣的小品级游戏。

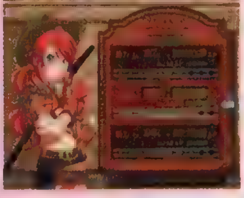
基本操作	
左 Analog：Menu 选择／移动	右 Analog：视点移动／按下去令视点 180 度反转
□键：洁蜜妮挥剑	○键：决定／拉利的头撞或叼取物品
×键：取消／跳跃	△键：使用奥义
L1 键：视点转向前方	R1 键：视点转向前方
L2 键：消除对话视窗／冲刺	R2 键：（冲刺时）急停
START：调出地图	

● SEGA ● 9月22日发售 ● AVG ● 1人玩 ● DVD-ROM ● 记忆容量 31KB ● 458元
● http://www.sega.co.jp/ps2/sakura50/ ● DUAL SHOCK 2 ,8M 记忆卡

因为是中文游戏，所以系统方面不用做太多介绍，只是有几点要说明一下。

1：路线选取

本作的流程分主线任务（m）与支线任务（s）。要完成剧情只要走主线就可以，而完成某些支线任务可以得到强力武器。需要注意的是，支线任务是不会在一次游戏中全部出现的，只有用不同角色才能使所有支线任务依次出现。

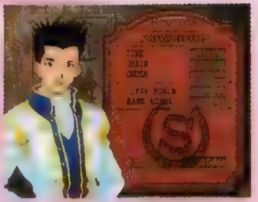


2：角色升级

游戏中击倒敌人、获得道具后都能够取得SP值。在地图上“强化调整”中玩家可将获得的SP值分配到角色的3种能力上。当分配的SP值达到规定数量后能力就会升级（共10级）。虽然到后期需要的SP值十分多，但好在可以反复进入以完成的关卡，只要愿意花点时间练满级还是不难的。

3：评价

影响过关后评价的要素主要是时间与连击数。一般普通关在1分半或2分以内完成；连击数在25到35（每关的要求都不相同）左右，基本上都能得到S。不过由于可以反复练级，而武器的拿取不受难度与评价限制，因此不必强求。



4：LIPS

本作同样会出现选择对话的LIPS系统。这次根据所选的不同虽然不会出现分支，但会影响过关后SP值的获得（其实也不明显）。再加上是中文，因此玩家完全可以按个人爱好来选。

主线任务攻略

Mission1 少女啊，往荒野前进吧！

达成条件：击倒全部的敌人
过关后取得物品：Heavy Weight(重铁)

第一关的任务是击倒全部敌人。最初出现的全都是能一刀爆的DSY－17P－D，接着悬崖附近会出现耐久力较高的DSY－26X－S，攻击也较频繁。不过只要绕着它来攻击，基本上不会被命中。要注意的是有些敌人需要玩家将区域全清才会出现；补血道具在满血情况下获得可以转为获得SP。玩家大可借此机会练习基本操作、视点转换和适应攻击方式，对以后会十分有利。

Mission2 洁蜜妮·迷路至天涯海角

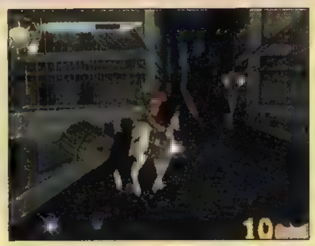
达成条件：击倒全部的敌人
过关后取得物品：子[illegible]

材第二关同样要求击倒所有敌人。除了前一关的敌人外，本次还出现了一种能够防御普通攻击的敌人DSG－A3。不过只有按R2键从后面使出各种马技就能将它掀翻，之后就可以在它晕倒时猛砍。由于此关在金门桥上进行，所以版图并不大，不过需要注意的是在地图右下角，从主桥面跳到对岸时会出现3个敌人。

Mission3 旧金山一阵混乱

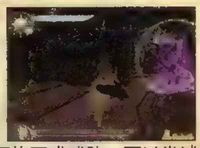
达成条件：穿越街道
过关后取得物品：

本关要求玩家到达北面的出口，所以只要一不停向前跑便可以，不用刻意击倒出现的敌人。由于中央的大直路被围栏所隔，所以一开始先向北走，当来到十字路口时可以从两旁的小路绕到北面喷水池广场。进入广场后会出现结界，只有击倒所有敌人才能继续前进。本关没有新敌人出现，同样要活用马技破坏敌人的防御。另外，行驶的电车能撞到洁蜜妮，虽然伤血不多但会中断连击数，这一点需要玩家注意。



Mission4 魔人再现……

达成条件：击倒派崔克，击倒亚夫结Ⅱ
过关后取得物品：Artemis Coat(马[illegible])



这一关分为上、下两部份，上半部份是面对游戏中最大的敌人魔人派崔克。他除了远距离的雷电攻击外，平时只会到处游走以剑来攻击，杀伤力方面构不成威胁。可以尝试主动接近他用剑技来攻击，但要留意每次攻击得手后必须先拉开一端距离，否则他放出的防护罩将会把洁蜜妮弹开。比较起对付魔人派崔克，反而找出他的位置会更困难，往往打着打着就找不到目标了。这时便要留意洁蜜妮了，她所看的方向便是魔人派崔克的位置，马上按L1键或R1键把视点调整好追上去吧！

当成功击倒魔人派崔克后，便进入下半部份面对大型蒸气亚夫结Ⅱ。虽然亚夫结Ⅱ身型庞大，不过它的攻击全部集中在前方，只要绕到它后面攻击或干脆释放奥义，击破它要比想像中容易。重点是不停的移动不要让亚夫结Ⅱ在前方瞄准便可（它的攻击范围比较广）。另外，杂兵会不停出现且位置固定，玩家可以先在杂兵身上挣取连击数后一口气干掉BOSS，取得S级还是比较容易的。

Mission5 然后・展开旅程吧

达成条件：越过吊桥　过关后取得物品：－

这关的目的是由山道通过山顶的吊桥。吊桥就在西侧山顶上，不过玩家要先利用山道爬到中间的平台。在前进的途中除了有敌人（出现炮台）外，有些区域还会遇到大量的落石，必须靠回避或用剑劈碎才能安全通过。在快到山顶的中间平台，会发现开吊桥的机关，启动后要在限定时间内通过吊桥（屏幕右上角为限定时间槽），如果失败就要再次返回启动开关，这样会浪费很多时间。如果不要求评价可以先不开动，继续向前走到吊桥，把吊桥前结界解除（击倒出现的所有敌人），然后再折返开启机关过桥。

Mission6 一直线・往梦之都！

达成条件：击倒布瑞德，目标指向拉斯维加斯
过关后取得物品：Dragoon([illegible])

此关分为上、下两部份，上半部份是对布瑞德，他会驾驶蒸汽三轮机车不停的移动，攻击模式为向前撞击和原地发射机关炮两种。只要控制洁蜜妮不停移动，对方的向前撞击基本上不构成威胁。而另一种机关炮由于每次发射前他都会大喊，可利用这段时间回避或快速接近在他旁边边躲炮弹边用剑或奥义攻击。如果他开始逃走的话则用冲刺追击，成功得手时则先撤退。不断重覆上述步骤不用一会便能击倒布瑞德，但要小心不要掉下山崖。

在下半部份，是沿着火车路轨向上尽快来到北面终点的拉斯维加斯。途中会出现大量敌人，追求速度的话除了结界部份的敌人其它都可以不用理会。需要注意的是听到火车鸣笛后要尽快离开铁轨否则被撞到不仅掉血连击数也会归零。途中会来到路面狭窄的木桥上，由于这里容易掉下去，所以最好不要理敌人（尤其是空中飞的），一直往前冲到达对岸安全地带为止。

Mission7 拉斯维加斯台风

达成条件：击倒全部的敌人，击倒亚夫结Ⅱ
过关后取得物品：Star Seeker(马[illegible])

此关同样地分为上、下两部份。上半部份是消灭所有的敌人，虽然当中会出现体形庞大的DSY-26X-S，不过只要一边跑圈一边攻击相信不会有大问题。在下半部份面对紫色的大型亚夫结Ⅱ时，基本上的战法跟以往对付绿色的亚夫结Ⅱ相同，不停的围绕来攻击它。不过这次紫色的亚夫结Ⅱ不仅会飞，还能用两肩的火炮攻击中远距离。玩家在接近它时最好采取迂回路线绕到后面，避免被击中，影响连击数。

Mission8 旅行要有伴・世间要讲情

达成条件：击倒黑骑士
过关后取得物品：[illegible]

跟黄昏三骑士之一黑骑士的首次交战。BOSS乘坐着四足的巨大蒸气机。由于它全身披着铠甲，因此除了正面与背后的一部份外，攻击其它的部位都不能造成任何伤害（如果将脚部的装甲击破后攻击裸露的部分也可以造成伤害）。比较安全的打法是针对背后的弱点，以冲刺方式跑到后面攻击，一边绕着BOSS背部走一边攻击，配合首领自身回转移动的话能实现实现连续攻击。而且绕到首领背后，它的大部份攻击都不会造成威胁，只有当全身变成红色（进入无敌状态）准备冲击时玩家需要马上远离，当成功回避后抓住机会反击。当BOSS的HP剩下1/4时会使出必杀技，地面会伸出触手攻击玩家，留意其出现前地面的前兆（会有尘土飞扬）再配合冲刺，安全回避相信问题不大。

Mission9 平安归来的少女武士

达成条件：到达市镇
过关后取得物品：[illegible]

这一关的难度较低，只要向前到达对岸的市镇便完成。途中留意渡过河川时不要与敌人过多地纠缠以免被炸下去。经由木桥来到对岸，建议先破坏炮台，减少炸弹落下的频率。在最后部份，消灭结界里出现的敌人后便能通过。

Mission10 Gun & Justice

达成条件：击倒亚夫结Ⅱ
过关后取得物品：[illegible]

此关需要再一次面对亚夫结Ⅱ。跟以往一样每次只会出现一架亚夫结Ⅱ，所以战斗还是比较容易的。附近出现的大型坦克炮台HP比较高，正面火力猛，不过侧面与后面就……同样用绕圈战术来招呼亚夫结Ⅱ。当第一架被击倒后会再出现另一架亚夫结Ⅱ，打开地图画面确认位置后用同样的方法就能快速取胜。

Mission11 跑啊！如疾风一般！

达成条件：穿越废坑
过关后取得物品：[illegible]

最初这一关不会显示全部的地图，只有只有看到或经过的道路、区域才会显示出来，所以每次进入新地点就要打开地图看一看，免得不知道往哪个方向走而浪费时间。废坑里有大量的房间，每个区域都隐藏着敌人，而大部份门都要击倒全部敌人才会开启。所以当发现门还没能打开时，便代表这里还有敌人，按照洁蜜妮的指引（观察她看向哪一边）消灭它们向下一个区域进发吧！而其中会出现一种从地底钻出的虫型蒸气敌人（开场动画里曾出现），需要等它冒出地面后才能真正攻击到它。

Mission12 第七骑兵队・最后的战斗

达成条件：击倒全部的敌人，击倒红骑士
过关后取得物品：[illegible]

此关又是分为上、下两个部份。上半部份需要击倒全部敌人没有什么特别之处，其中只要小心突然从地下出现的虫型敌人便可以。到下半段与红骑士战斗的部份，由于她是以速度见称，所以玩家也要不断以冲刺紧贴着她。用绕圈战术回避她的剑击，而当她放出远距离攻击弹时就是玩家最佳的反击时机。从侧面躲过子弹跑到BOSS身旁攻击，如果成功的话便可令她出现长时间硬直，这样就有足够时间追击。另外当她站发红光并起来时，就代表将会使出地震攻击，看准时机用跳跃就能回避！

Mission13 歼灭作战

达成条件：击倒50个敌人、击倒亚夫结Ⅱ
过关后取得物品：[illegible]

本关是我军跟敌人大乱战的一关。在上半部份，虽然只要击倒50个敌人便会结束，但因为场面实在太混乱，很容易会被敌人从后面偷袭，因此不要在某一地点停留过久，否则将会受到杂兵的连续撞击。建议针对大型的敌人来攻击。如果体力不够的话，可以找大型机械打，它们一般都会掉下回复道具。而进入下半部份虽然与之前的战斗差别不大，但主要目标改为击毁亚夫结Ⅱ。由于版图广大的关系，可以活用绕圈攻击的战法一边增加连击数一边完成过关条件。另外要记住成功击毁一架后，便要打开地图确认其他亚夫结Ⅱ的位置。

Mission14 蓦然回首・孤单一人……

达成条件：爬越山路
过关后取得物品：[illegible]

这一关是向北面的山道进发，在途中会发现分岐路，只有左方的路才是登山路，把该处的敌人完全消灭后结界消失，从西北面有路牌的崖前进入小路便可。如果不小心从崖处掉到右方的崖下，便只有先消灭敌人破坏结界才可离开了。这里终点附近的道路比较狭窄阴暗，要仔细看清楚路牌的所在。

Mission15 不需要什么理由

达成条件：击倒全部的敌人
过关后取得物品：Shadow

又是需要击倒全部敌人的一关。其中会出现一种大型植物怪类的敌人，最烦人的地方是每次都会出现好几只，并且在攻击的时候很可能被喷出的毒反击。要想比较顺利地消灭这些家伙，除了使用马技令吹飞外，还可以尝试装备带冰属性的剑（如冰雨）。利用冲刺发动灵力后，攻击到的同时能把敌人冰冻，之后便能安全地攻击了。

Mission16 白银之翼 vs 黄金之剑

达成条件：击倒白骑士

在黄昏三骑士中，就数这个懂得飞行的白骑士最难应付。首先在它飞行期间，洁蜜妮基本上没有攻击的机会（只有看准时机才能跳起命中，而且攻击力低）。只有等BOSS放出飞弹时，先以向横冲刺的方式回避，之后按○键拾取落地的子弹扔向它，或是等BOSS停在岸上时迅速接近以剑技攻击。前者拾取飞弹不但难度较高，还有可能因飞弹自爆而受伤所以不建议经常使用，最安全的办法还是在岸上不停回避，等待BOSS停下来在全力攻击。当首领受到一定伤害后，会出现同伴赶来协助的事件，继续重复上述攻击模式便能把BOSS击倒。而当首领使用必杀技时，看清激光的轨迹躲避或跳过。千万不要在岸边被击中，因为很容易被打下去。

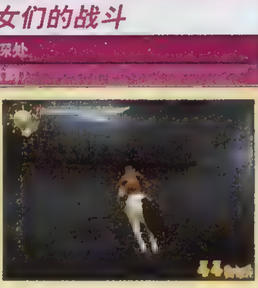
Mission17 不期望的返乡

达成条件：击倒20个敌人、击倒全部的大型蒸气

本关流程虽短但同样也分为上、下两个部份。上半部份的达成条件很简单，只要消灭20个敌人便行。由于周围会不停出现大量敌人，所以很容易达到高连击数，但要注意空中DSX-L1发射的激光。到下半部份，要击破的坦克大炮分布在城市的每个角落，打开地图确认位置后再行动吧！好在坦克大炮之间的通路上都有少数敌人，所以保持连击数的上升应该还是不难的。

Mission18 少女们的战斗

达成条件：到达工厂最深处



本关跟Mission11的废坑有点相似，同样是只有击倒敌人后才能前往下一个房间。不同的是本次每个房间都存在启动杠杆，只有击倒附近所有敌人才能开动并进入另一个房间。会遇到两处要开动机关才会升起的平台，这里需要利用冲刺跳跃从机关台跳过去，而且还要保证一定的冲刺距离。同样要养成勤看地图的习惯，否则只会走冤枉路，浪费时间。

Mission19 战栗！超巨大蒸气！

达成条件：到达格纳库、击倒泽拉奇尔
过关后取得物品：

在前半部份，目标是来到深处的格纳库。最初搭乘移动平台时只要消灭敌人防止被打下去就行。当移动平台到达目的地后，便向仓库东北方向进发。在最后还要用跳跃来越过围栏来到运输带。之后再来到西北面格纳库的入口。由于没有结界的关系，所以途中的敌人可以不理。

来到下半部份，面对更大型的首都防御用蒸气泽拉奇尔。BOSS不单攻击力强劲，在四周还有大量的炮台（无限复活）和杂兵，进入长期战对我方绝对不利。最有效的进攻方法就是直接冲到BOSS前面或背后，紧贴着它不停挥剑。用回旋斩（转动左Analog按键）或奥义回避BOSS的攻击，务求以最快的速度将泽拉奇尔击毁，四处逃避反而更容易受伤害。BOSS在受到一定伤害后会使用必杀，不过只要不停使用冲刺就能够躲开。

Mission20 朝天空延伸的道路

达成条件：爬上铁链，击倒白骑士

在上半段向上爬的部份，当中有数个结界存在。只要留意在攻击时别掉下去相信就没有大问题，其中飞行的敌人可以用跳跃攻击或诱其向下攻击。与白骑士的战斗，虽然战法跟以往相同，不过由于现在平台较窄，要回避BOSS放出的飞弹较困难。建议每次都先站在结界的柱前，当看到BOSS发射飞弹时便全速冲向另一方结界，这样能较容易回避。只要能解决飞弹问题，剩下便是首领的必杀技，围绕平台曲线冲刺的话回避机会较大。

Mission21 原初的乐园·伊甸园

达成条件：击倒全部的敌人、击倒黑骑士

上半部份需要击倒全部的敌人。这里共分为4个区域，必须分别击破结界里所有的敌人。建议最好能优先击破炮台，这样在攻击其它敌人时就不会被打扰。全清所有区域后就进入下半段跟黑骑士决战的部份。战法跟之前完全相同，唯一要注意的就是场地上有不少石柱，在躲避BOSS必杀时有可能挡住玩家。

Mission22 辛克蕾亚

达成条件：击倒红骑士，击倒全部敌人

这次是跟红骑士最后的战斗。基本战法跟以往相同，再加上到这时洁蜜妮的能力已经很强，因此取胜很容易。而在后半部分需要击倒全部敌人，里面出现的飞行敌人会用盾防御较难对付，因此最好引它们落地，然后以马技破坏其防御后再攻击。

Mission23 决战！为了未来！

达成条件：击倒派崔克

终于来到最后了。首战与魔人派崔克战斗跟之前Mission4有点相似，不过最初必须先击倒所有杂兵他才会动手。每经过一定时间，魔人派崔克会使用落雷攻击，这时就需要玩家专心回避攻击分身没有意义，必须攻击发紫光的真身。魔人的防护罩可以用回旋斩破坏，而四周的墙壁撞上会被反弹。其实洁蜜妮只要保持运动，派崔克和手下很难攻击命中，看准机会冲上前砍吧！

在后半部份，跟变身的派崔克决战。最初他的攻击有3种，分别是触手攻击、火球攻击和冰块攻击。从地底钻出来攻击的触手可以打掉，同时也会扣除本体的HP。火球攻击主要集中在外围，所以站在派崔克下放较易回避，而剩下的冰块攻击仔细观察地面就不难回避。

当派崔克的HP剩下不到一半时攻击模式会有转变。玩家首先要绕到后面回避它从口中放出的激光，而紧接着的近距离触手攻击只要不断冲刺也不难回避。之后就要趁它停下来用触手攻击的时候，绕到其身后作最后的攻击吧！如果认为有难度的话，则可连续使用必杀技来攻击。成功解决掉它便可欣赏结局了。

隐藏人物出现方法

在游戏中，除女主角洁蜜妮外，还有7名隐藏角色，分别是大神一郎、真宫寺樱、艾莉嘉、大神光武、大神光武F2、樱光武、艾莉嘉光武F2。

当完成游戏一次后，会先出现大神一郎，然后再以大神一郎完成游戏会出现大神光武，使用大神光武来游戏，完成途中的Mission会追加大神F2和樱光武；在资料连锁中与《樱花大战 炽热之血》的记录结合会出现真宫寺樱。而剩下的艾莉嘉及其光武F2则需要官方提供的密码才能出现。（日版可与《樱花大战 神秘的巴里》记录结合出现艾莉嘉光武F2。）

注：游戏发售约一个月后，将会官方在官方网站上刊登隐藏人物的密码。
10月22日：真宫寺樱、艾莉嘉光武F2
11月26日：艾莉嘉
另外，还有4把隐藏武器也需要通过密码才能开启，分别是《樱花大战 活动写真》中帝国歌剧团的舞台剧《海神别墅》里公子佩带的宽剑、
同样是舞台剧《第三天国》中出现的第三天国之剑、米田一基在明治战争时使用的“鬼杀”以及月组队长加山雄一的爱刀“妖刀苦肉”。不过密码公布的时间竟然在12月24日……

公子之剑　第三天国之剑　鬼杀　妖刀苦肉

●SQUARE ENIX ●9月22日 ●ARPG ●1人 ●DVD-ROM ●记忆容量100KB
●6800日元 ●http://www.square-enix.co.jp/games/ps2/hagaren2/

钢之炼金术师2 赤色炼金术之恶魔
Text:赤目黑龙 Design:Kennie

非常受欢迎的动画和漫画作品《钢之炼金术师》，在PS2之上推出第二款游戏作品，虽然TV版的故事即将完结，不过其受欢迎程度却有增无减，看来这股热潮仍可持续一段时间呢！

基本操作

左摇杆	爱德华的移动
右摇杆	视点移动
○	オブジェ炼成、壁炼成、调查
×	跳跃、受身
△	オブジェ炼成之武器装备、解除、乘坐、落下
□	攻击、调查
L1	视点复位
R1	艾尔之连携
L2	（按住）显示SKILL炼成
R2	防御、回避、COUNTER
R3	（按住）爱德华主观视点
SELECT	转为显示地图
START	转为装备设定画面

第1章 砂漠の街リオール

爱德华与弟弟艾尔来到"砂漠の街リオール"，这里虽然是一个砂漠城市，不过却相当热闹，初到这里（游戏刚开始），会有不少的游戏指示，大家不妨照着学习一下。在酒吧的对话完成之后，游戏便正式开始。在游戏之中爱德华和艾尔是不能和一般的人对话的，所以玩家可以省却这些多余的时间。

PHASE 1 リオール・喷水广场

开启宝箱得到的物品：回复药(小)×4

与喷水池前的男子（见知らぬ男）说话，事件发生后可开启旁边的宝箱。在出口之前有一个记录点。

PHASE 2 リオール・住宅街

开启宝箱得到的物品：回复药(小)×2

这里会遇上コーネロ教的信徒，这也是第一场战斗，这里会教导玩家一些初步的战斗技巧，而且没有特别的地方，打倒所有信徒，取得宝箱内的物品后，便可以离开。

PHASE 3 リオール・工场通り

开启宝箱得到的物品：回复药(小)×3、铅のバングル

这里会教导玩家使用"突起炼成"，之后又是与コーネロ教信徒的战斗，当爱德华和艾尔成功击倒头4个信徒之后，余下的信徒便会呼唤增援出来，这时候便可以学会"武器变化"。战斗结束之后，可以在地上拾到信徒留下的公事包一个，这次在其中的是アクセサリ之一的"铅のバングル"，但之后的可能是其他的道具。

PHASE 4 リオール・神殿前通り

开启宝箱得到的物品：NIL

在这里可以学会"オブジェ炼成"，可将场地之中的一些特定的东西变成可以攻击敌人的武器。之后，コーネロ教的信徒会再次出现，当コーネロ教信徒企图呼唤增援之时，一名少女突然出现在众人面前，她就是"ロゼ"，同样是コーネロ教信徒，然而她一直以来也认为コーネロ教是正当的宗教，而攻击爱德华和艾尔的信徒为了要让ロゼ看到事实，都匆匆地离开了。

PHASE 5 レト神殿・大广场

开启宝箱得到的物品：NIL

ロゼ带着爱德华和艾尔到大广场听"コーネロ"向民众宣读的教义，而且"コーネロ"更当众示范其神奇的力量，令一只已死的雀鸟复活。而爱德华和艾尔看在眼里，便知道这是一种炼金术，可是这是一种不合乎一般法则的炼金术……

PHASE 6 レト神殿・圣堂

开启宝箱得到的物品：回复药(小)×2、铅のリング

爱德华和艾尔希望ロゼ可以引见他们认识"コーネロ"，可是进入圣堂之后，迎接两人的竟然是コーネロ教信徒，而且二话不说便向两人展开攻击！在这里玩家可以学到如何利用艾尔战斗。战斗完结之后，ロゼ终于看清楚"コーネロ"等人的真面目。这里玩家也可以学会利用艾尔协助爱德华跳到更高地方的方法。在2F房间入口之前有一个记录点。

PHASE 7 レト神殿・2F东侧

开启宝箱得到的物品：NIL

爱德华和艾尔要全力找寻"コーネロ"，在这里可以学会其他的攻击方法，例如SLIDING攻击、DOWN攻击等。这里有不少コーネロ教信徒，玩家应该善用之前学会的技巧攻击敌人，这里还有不少可以炼成的木箱呢！在木箱中，有一种可以炼成吸风机，待吸风机停下来之后，可以一次将之炼成为"回复药(小)"。

PHASE 8 レト神殿・2F西侧

开启宝箱得到的物品：リローダー×1、回复药(小)×2

来到神的殿另一边，在这里可以首次找到炼成道具"リローダー"，这是用来填充炼成的大炮等道具的弹药，每炼成一次便会使用一件。这里虽然没有守卫，然而其实这里装有很多的监视摄影机，要通过这里首先要将这些摄影机击毁，在这里玩家可以学会使用炼成武器——大炮。

PHASE 9 レト神殿・1F西侧

开启宝箱得到的物品：回复药(小)×1、リローダー×1

这里会有石像向爱德华和艾尔攻击，在这里可以学会利用敌人攻击的空隙反击，以及受身的技巧。先是一个石像，消灭之后，会再出现3个石像，在这时候可以学会装备武器。而将所有的石像击倒之后，通往出口的门便会打开。

PHASE 10 レト神殿・出口附近

开启宝箱得到的物品：回复药(小)×1、リローダー×1

这里有新的敌人出现，是一种名为"ゴーレム"的敌人，这也会是以后敌人的主要兵力。当消灭所有ゴーレム之后，离开之时，在爱德华和艾尔身后出现一个古怪的身影……因为是事件强制离开，所以玩家应先回头，在刚才与ゴーレム战斗的地方回收那里的道具。不过，这里现在会有コーネロ教信徒出现。

PHASE 11 レト神殿・1F东侧

开启宝箱得到的物品：リローダー×1

在这通道之中有一个记录点，而通过这里之后便可以到达“灵安所”。

PHASE 12 レト神殿・灵安所

开启宝箱得到的物品：铅のプレート

在这里爱德华和艾尔终于见到“コーネロ”，而“コーネロ”所使用的炼金术，其实是靠手上装有“贤者之石”的戒指所做到的，而一直藏身在艾尔之中的ロゼ终于也知道了事实的真相。可恶的“コーネロ”放出他利用炼金术所制造出来的怪物，向爱德华和艾尔攻击，这也是首次BOSS战。而在这里可以得到“枪”的炼成力量。

PHASE 13 レト神殿・隐し通道

开启宝箱得到的物品：回复药(小)

追踪着“コーネロ”的爱德华和艾尔，来到一条隐藏通道，这里会有一些コーネロ教信徒出现。这里会学会使用武器“铁球”。

PHASE 14 レト神殿・1F东侧

开启宝箱得到的物品：リローダー×1

爱德华和艾尔会遇上一个神秘女子，她将一只和“コーネロ”手上一样的戒指交给爱德华，之后便会继续追踪“コーネロ”。在到达PHASE 15之后，回到这里，便可以找到小猫“たま”。

PHASE 15 レト神殿・出口附近

开启宝箱得到的物品：NIL

这是离开圣殿的出口，这里除了有一个记录点之外，便没有什么特别的东西。

PHASE 16 レト神殿・大广场

开启宝箱得到的物品：NIL

来到这里，“コーネロ”再次利用戒指的力量，令广场之中的4个石像活动，向爱德华和艾尔攻击，对付石像的方法和之前的一样，同时，也可以使用广场上的大炮。

PHASE 17 レト神殿・大广场

开启宝箱得到的物品：NIL

消灭所有石像之后，便到对付“コーネロ”的时候，这时候，玩家可以学会使用“SPECIAL ATTACK”。而对付“コーネロ”的同时，也会有很多的コーネロ教信徒出来助战！

打败“コーネロ”之后，刚才出现过的古怪身影再次出现，她就像是一个全身长满鳞片的人一样，她令“コーネロ”被吸入一个黑色的洞中，而她也就这里消失在爱德华和艾尔面前……

第2章 イーストシティの战い

经过砂漠の街リオール的战斗之后，爱德华和艾尔来到“イーストシティ”，这里似乎是他们非常熟悉，不过很久没有回来的地方，这次是大佐命他们回来的，所以他们要第一时间到司令部报到。然而，当两人到达司令部门口之时，在门口的汽车突然发生爆炸，而艾尔发现远处有一个非常可疑的独眼人匆匆离开，于是两人便决定优先追踪这名神秘男子……

PHASE 1 イーストシティ・广场

开启宝箱得到的物品：炼金の秘术

发生爆炸事件之后，行动正式开始，这里没有特别的东西，回收道具之后便可以继续前进。

PHASE 2 イーストシティ・里路地

开启宝箱得到的物品：回复药(小)×1、炼金のドリンク

在这里爱德华和艾尔会遇上“ガラの悪い男”，似乎他们是神秘男子的同党，当问及独眼男子的去向，他们便会发动攻击。

PHASE 3 下水道・入口附近

开启宝箱得到的物品：リローダー×1、回复药(小)×1

爱德华和艾尔进入下水道寻找神秘男子的行踪，果然，两人发现了神秘男子的踪影，于是开始追踪，而这时候也会学懂如何让艾尔使用炼成的武器。而在这里还会找到另一头小猫“べるしーにん”。

PHASE 4 下水道・中央部

开启宝箱得到的物品：NIL

这时候，这里基本上是没有任何东西，只有在桥的中央可以拾得“ナイフ”，以及学会调查的方法。

PHASE 5 下水道・大水路

开启宝箱得到的物品：リローダー×1

爱德华和艾尔眼见神秘男子就在对面，但是这里没有桥，也因为水流太急而无法通过，所以两人要找其他的通道追踪神秘男子。

PHASE 6 下水道・中央部

开启宝箱得到的物品：NIL

这里依然是什么也没有……

PHASE 7 下水道・入口附近

开启宝箱得到的物品：NIL

回到最初的地方，之前是由右边的通道进入，这次改由左边的门进入。虽然门外写着“闲杂人等不得入内”，可是爱德华又怎会理会这些警告呢！

PHASE 8 下水道・中央部

开启宝箱得到的物品：回复药(小)×1

这里似乎和另一边的中央部一样，什么也没有，但非也，只要经楼梯向上行，便会发现一个平台，这里一个人也没有……

PHASE 9 下水道・水门エリア

开启宝箱得到的物品：リローダー×1

来到这里，终于再有敌人出现，这地方有很多恐怖份子。而在这里会学懂让艾尔操作大炮等武器的方法。消灭所有恐怖份子之后，本来爱德华和艾尔是希望可以关闭水闸的，令水流停止，然而，其中一名恐怖份子竟然将一枚手榴弹投向控制水闸的机器之上……机器被破坏，水闸无法放下，爱德华只有利用较为“粗暴”的方法，利用大炮将水闸直接打下来！当成功地将水闸打下来之后，这里便会出现一个记录点。

PHASE 10 下水道・中央部

开启宝箱得到的物品：NIL

回到这个平台之时，不会像之前那样空无一人，取而代之的是数名恐怖份子。不论在楼梯之上或之下都会有恐怖份子呢！

PHASE 11 下水道・入口附近

开启宝箱得到的物品：NIL

回到下水道的起点，这里目前会有恐怖份子出现。

PHASE 12 下水道・中央部

开启宝箱得到的物品：NIL

本来什么也没有地方，目前也会有恐怖份子出现。

PHASE 13 下水道・大水路

开启宝箱得到的物品：守のドリンク

由于关上了水闸，所以目前爱德华和艾尔可以经由大水路来到另一边，然而对岸有不少恐怖份子，尽可能利用这里的大炮先将对岸的敌人消灭。在对岸有一个房间，之中会有很多恐怖份子出现，消灭他们之后便可以继续前进。

PHASE 14 下水道・资材置き场

开启宝箱得到的物品：リローダー×1、防弹ベスト

这里右边的是向前的通道，而左边则是存放物资的地方，然而却有不少的恐怖份子把守。

PHASE 15 下水道・最深部

开启宝箱得到的物品：回复药(中)×1、力のドリンク、复活のお守り

这里的环境和“下水道・入口附近”非常相似，不过这里则有很多恐怖份子，而在一边的高台上会有恐怖份子将炸弹抛下来。玩家可以利用对面的大炮先将他们击倒。这里还有一个记录点。

PHASE 16 下水道・污水处理室

开启宝箱得到的物品：回复药(中)×1

终于找到了神秘男子，他的名字是“バルド”，他的左手原来是一支机关轮，当然，他便是这一章之中的BOSS。在这里，玩家可以学到炼成“剑”的方法。这个BOSS不难应付，像对付之前的恐怖份子那样便可以了，当然，在这里除了要对付“バルド”之外，还要对付他的手下呢！

当爱德华和艾尔打败“バルド”之后，他仍想反扑，这时候突然发生爆炸，之后一个声音传来，爱德华一听便知道来者是谁，他便是最喜欢使用火炼金术的大佐——罗伊・穆斯唐。

第3章 タッカー邸の怪

回到司令部，爱德华和艾尔便到罗伊处向他报到，而在房间之中除了罗伊之外，还有ヒューズ中佐，在这次的会面之中，爱德华和艾尔得知近来有一个专门狙击炼金术师的“伤の男”，唯一的线索便是目击者看到他头上有一道交叉的疤痕……然而这不是爱德华和艾尔之后要调查的事情，事实上，罗伊是要两人前往调查在国家东部

近日发生的神秘人口失踪事件，这个事件被怀疑是“怪物”所为。言谈之间，爱德华也向罗伊及ヒューズ提到有关“假贤者之石”的事情……

PHASE 1 タッカー邸

开启宝箱得到的物品：力の秘药、炼金の秘药

来到这里，爱德华和艾尔先找タッカー查询，然而タッカー家中空无一人，两人唯有在自己在屋中进行调查。就在大门口的地方便有一个记录点，在长廊的尽头便是书房，其实这里更像是图书馆呢。在这里爱德华和艾尔发现一滩血迹，在血迹中还发现一副像是属于タッカー的眼镜。在书房中，要调查所有闪光的地方，并调查有关“合成兽”的情报。

PHASE 2 タッカー邸・研究室

开启宝箱得到的物品：NIL

进入书房下面的研究室，爱德华和艾尔发现一个炼成阵，而且之中也有另一滩血迹，而在书桌上两人找到一本日记。在炼成阵的血迹之中，可找到装备品“犬の首轮”。

PHASE 3 タッカー邸・保管室

开启宝箱得到的物品：NIL

在保管室之中，有很多由鸟和蛇合成的合成兽，在这里建议大家用剑对付合成兽，因为敌人数量较多，用速度较快的剑会相当有利。

PHASE 4 タッカー邸・保管室2

开启宝箱得到的物品：回复药(小)×1

在保管室2之中的依然是合成兽，然而这里的不再是攻击力较弱的蛇鸟合成兽，而是在第1章之中出现的狮子合成兽，数量共有两只。而这里的墙有一个大缺口，似乎是通往下水道的……

PHASE 5 下水道・水路

开启宝箱得到的物品：リローダー×1、回复药(中)×1、白ふんどし

下水道之中全部都是合成兽，而这里出现的品种是大量的狮子合成兽以及一些蛇鸟合成兽。狮子合成兽全部都是会喷火的，近身战相当不利，最好便是利用这里炼成的“回力镖”来对付它们。

PHASE 6 下水道・出口

开启宝箱得到的物品：回复药(中)×1

这里只有数只蛇鸟合成兽，所以不难应付，而在这里还有一个记录点，因为在前面的便是这一章之中的BOSS……

PHASE 7 イーストシティ・荷置き场

开启宝箱得到的物品：NIL

这一章之中的BOSS，原来便是之前罗伊提到过的“伤の男”，他在爱德华和艾尔面前将一名守卫杀死，两人当然不可以就此离开，而这名男子也同样不会让爱德华和艾尔轻易逃脱，看来一场大战一触即发！

这个BOSS非常强大，移动速度也非常快，而且破坏力惊人，被他打中，爱德华的HP最少要被扣去三分之一以上，甚至是一半。而对付他的方法和对付喷火的狮子合成兽一样，要使用回力镖，只有靠远距离的攻击才可以有效地攻击他，而且要尽量利用艾尔来牵制这个BOSS，当然，玩家要预计在这场战斗之中，艾尔的死亡次数会相当惊人……

当BOSS的HP被削减到一定程度，他更加会加强攻击，而这也正是爱德华取得补给的大好机会，因为在这里的货柜之中有很多炼成武器，如果失去了回力镖，这里的货柜之中也有。

不论战斗之中玩家是击毙BOSS又或者是被BOSS击倒，都会发生一个事件，而不会发生GAME OVER的情况，爱德华的手会被“伤の男”打断，而艾尔的半边身体也会被毁掉……就在这千钧一发的时候，罗伊、莉莎、阿姆斯特朗等人及时赶到，解救了两人，然而仍是给BOSS スカー逃走了……

爱德华和艾尔为了要治疗身上的伤，便要回到故乡找同伴协助，而负责送他们回乡的便是阿姆斯特朗……

第4章 故乡リゼンブール

回到故乡リゼンブール，爱德华和艾尔收到的第一份礼物便是从天而降的“扳手”，原来这是自小便和爱德华、艾尔一同成长的女孩温莉抛过来的，这其实是另一件装备品“猛女のスパナ”。

经过温莉的修理之后，爱德华的手终于可以正常的活动，而得到修理的爱德华利用炼金术为弟弟艾尔修理身体，这时候，两人的战斗力可谓百分之百回复过来了。

PHASE 1 ロックベル家附近

开启宝箱得到的物品：NIL

这其实是一场胜负没有太大分别的战斗，而战斗的对象是阿姆斯特朗，由于这场战斗之中是不准使用“炼金术”的，所以有一定的难度。这位“筋肉人”大叔真是相当难缠，而且他的必杀技“超・肉体乱舞”杀伤力相当惊人，而他的弱点……最好便是用艾尔做活靶，让阿姆斯特朗发动“超・肉体乱舞”，当他收招之时便是最佳的攻击机会。如果成功地打败阿姆斯特朗的话，便可得到装备品“我辈の爱”。

晚上家中，当众人正在闲谈之际，一名村民神色慌张地冲入爱德华家中，原来村中出现了怪物，为了要查清事情的真相，爱德华和艾尔又要再次出动。

PHASE 2 リゼンブール・里山

开启宝箱得到的物品：回复药(中)×1

这其实是爱德华、艾尔、温莉三人儿时经常游戏的地方，然而，而现在已经全然不同了。沿山道一直向前跑，会见到一个记录点，在洞穴入口附近有一些村民聚集在一起，可能是商讨有关怪物的事，于是爱德华和艾尔便过去了解了一下情况，怎料这些村民突然变异，变成了ゴーレム……

PHASE 3 洞窟・一号洞

开启宝箱得到的物品：リローダー×1

进入洞窟之中，两人再次见到神秘的女子，她要求两人去求求“他”，但是他究竟是谁呢？而且她说要拯救这座村，便要进入那个门之中，之后，她便消失在一个大石门之前，然而这时爱德华和艾尔无法打开石门，唯有找寻其他的方法。这里有一个记录点。

PHASE 4 洞窟・二号洞

开启宝箱得到的物品：耐热マント、力の秘药

在二号洞之中，敌人都是不同种类的“ゴーレム”，其中有像幽灵的种类，也有一种非常巨型的，除了头部可以放出炸弹之外，双手还可以像机关枪那样射出子弹，击倒巨大的敌人之后，便可以取得石板的碎片，这似乎是开启石门的重要道具，于是两人便回到石门之前……

PHASE 5 洞窟・一号洞

开启宝箱得到的物品：NIL

果然，取得的石板碎片是可以放入石门的圆形部分之中，现在爱德华和艾尔已经知道要开启这石门，便一定要得到完整的石板，所以一定要到其他的洞窟之中寻找石板的碎片。

PHASE 6 洞窟・三号洞

开启宝箱得到的物品：金のリンク

这个洞口是被木板封着的，无法通过。而这时候，爱德华会得到另一种炼成能力，那便是炼成“铁槌”的能力。利用武器之中的铁槌便可以打开这些被封着的地方。在这个洞窟中有很多的ゴーレム，他们会射出火弹攻击。

PHASE 7 洞窟・四号洞

开启宝箱得到的物品：回复药(中)×1、金のバングル

这里其实好像没有什么，只有两个宝箱而已，然而，当到达洞窟的尽头，便会发现这是一个陷阱，从这时开始会不断有幽灵ゴーレム出现，看似好像是打不完的，然而只要有耐性，就一定可以将他们全部消灭，而当这些幽灵ゴーレム被消灭之后，真正的敌人，貌似泥团的巨大ゴーレム出现，他的防御力相当高，每击中一次只会扣一点HP，但一定要将他消灭，因为击倒他可以得到贵重的装备品“复活のお守り”！

PHASE 8 洞窟・三号洞

开启宝箱得到的物品：NIL

因为要进入五号洞，便一定要经过这里，这次纯属路过，没有什么特别之处。

PHASE 9 洞窟・五号洞

开启宝箱得到的物品：炼金の秘药

在五号洞可以通往六和七号洞，这里的上方有两只小ゴーレム和一个宝箱，不过由于这里是不能跳上去的，所以只要用地面的大炮消灭小ゴーレム便可以了。

PHASE 10 洞窟・六号洞

开启宝箱得到的物品：守りのドリンク、金のプレート

这里有很多的ゴーレム，一定要非常小心，一直沿路走，会见到有一段像是高出了的地方，这时候无法跳上去，只有从另一边的短梯爬上去，继续前进。沿路会遇上一些以抛砖作为攻击手段的小ゴーレム，这些小鬼真是非常难缠，正面交锋绝对没有好处，还是绕到他们身后攻击较为适合。其实这里会绕一个大圈，沿小梯的方向一直行，便会到达那高出了的地方，这里除了一般的ゴーレム之外，更会有身藏石板碎片的巨大ゴーレム。

PHASE 11 洞窟・五号洞

开启宝箱得到的物品：NIL

纯粹路过，没有什么特别之处。

PHASE 12 洞窟・七号洞

开启宝箱得到的物品：リローダー×1、成长の心得

七号洞是可以通往八和九号洞的地方，这里有一个被木板封着的地方，其中有大量抛砖的小ゴーレム，然而，有一个宝箱在这里，所以还是好好地收拾他们，之后回收宝箱之中的装备品。

PHASE 13 洞窟・八号洞

开启宝箱得到的物品：回复药(中)×1、守りの秘药

其实八号洞是一个非常简单的地方，在入口没有什么特别点，可以前进的路只有一条，使用“铁槌”将木板打破便可以前进。这里便是巨大ゴーレム藏身之所，这里除了成为目标的巨大ゴーレム之外，还有不少的小ゴーレム，在这里应先对付小ゴーレム，免得他们碍事。至于对付巨大ゴーレム，和之前的攻击方法一模一样。

PHASE 14 洞窟・七号洞

开启宝箱得到的物品：NIL

因为要进入九号洞，所以才会路过这里，没有什么特别之处。

PHASE 15 洞窟・九号洞

开启宝箱得到的物品：回复药(中)×1

这是取得最后一块石板碎片的地方，一进入九号洞便会见到巨大ゴーレム，而这次对付他便轻松得多，因为在门口有一种武器，像是一支火棒，只要数击便足以将巨大ゴーレム消灭。至于一般的ゴーレム，只要一至二击便可以消灭，非常方便。而这里更有一个记录点，而在记录点处有一个出口……

PHASE 16 洞窟・五号洞

开启宝箱得到的物品：金のピアス

大家还记得在五号洞上方有一处高不可及的地方吗？那里有两只小ゴーレム，而且还有一个宝箱，其实九号洞出口连接的便是这个地方。

PHASE 17 洞窟・一号洞

开启宝箱得到的物品：NIL

回到一号洞，由于已经集齐了所有的石板碎片，因此可以成功地打开石门，不过由于之后是BOSS战，所以应先在这里SAVE。

PHASE 18 洞窟・炼成阵の广间

这场BOSS战绝对不简单，这里有一个巨大的炼成阵，在这里出现的便是当初将“コーネロ”推进黑暗之中的怪人，她的名字是“リォール”，这一章之中的BOSS便是她。リォール是相当难缠的敌人，她的动作除了快之外，跳来跳去更加令爱德华无法准确地命中她，再加上她会令大量的钟掉下来，阻碍着爱德华的移动。

幸好，在这里有多支火棒可以使用，这种武器可以对リォール造成极大的伤害，不过，要真正对付不停跳动的她，最好还是利用艾尔作饵，在リォール攻击艾尔时上前发动攻击，这才是上策。

战斗结束，爱德华和艾尔成功地将リォール击倒，然而，这时候一名神秘男子出现，他利用炼金术将リォール的伤完全医治好，而且在爱德华两人面前悄然离开……而这里的炼成阵也随他们离开而破灭。

第5章 死の村ボードワン

再次离开故乡的爱德华和艾尔回到司令部，这时候莉莎前来向罗伊报告，正身处ボードワンの村的ハボック少尉传来消息，在ボードワンの村出现神秘的怪物，而此时通讯突然中断，之后便无法再联络上，目前状况不明。为了查明真相，莉莎要出动展开调查，而爱德华因为担心这件事情会和“贤者之石”有关，所以便要求一同前往，最后罗伊也批准了他的请求。于是，莉莎、爱德华和艾尔一行3人便来到ボードワン。

PHASE 1 ボードワン・入口附近

开启宝箱得到的物品：回复药(中)×1

这里不愧为“死の村”，所有的房屋都好像很久没有人居住一样，非常破旧。突然，莉莎举枪向着爱德华，而且开了数枪，吓得爱德华和艾尔都呆了，原来在爱德华身后出现了ドーレム，莉莎的枪只是用来对付怪物的。这时候，在村中的屋里突然走出了很多的ドーレム……

这里的ドーレム有了很大的变化，因为他们已经懂得防御攻击，幸好这次是3人作战，除了艾尔是不死身之外，就算莉莎的HP变成0，在一段时间之后，她也可以再次战斗。

PHASE 2 ボードワン・西の通り

开启宝箱得到的物品：回复药(中)×1、练金のドリンク、贯通の腕轮

这里和之前的一段路一样，有非常多的ゴーレム，他们的攻击力非常高，要尽量利用莉莎和艾尔的战斗力协助作战。

PHASE 3 ボードワン・中央广场

开启宝箱得到的物品：幸运の大风吕敷

在这里记着要发动那个爱德华的机械人，目的是要引开敌人，让真正的爱德华能够有足够的空间活动。当干掉所有ゴーレム之后，三人便会在中央发现一个炼成阵，之上又是充满了血迹，之后，从森林之中传来多阵的枪声……在这里的记录点记录之后便可以沿右边的山路前进。

PHASE 4 ボードワン・南の通り

开启宝箱得到的物品：复活のお守り

这里的敌人和之前的差不多，然而数量方面则比较少，应该可以较轻易的应付。

PHASE 5 ボードワン・南の通り2

开启宝箱得到的物品：力のドリンク

这里有一种新的ゴーレム出现，这种敌人的体型较大，而其攻击方法有两种：其一是利用双手摇摆攻击，又或者将身体卷起来作前滚攻击，玩家可以配合莉莎的枪击，在敌人被射到空中后再加上强烈的攻击将其解决，这种敌人在通道的两端各有一只。

PHASE 6 ボードワン・村长之家

开启宝箱得到的物品：NIL

这里便是刚才传出枪声的地方，现在这里已经变成了一片火海，根本无法入内调查，而通往森林的吊桥又已经被毁坏了，现在唯有另寻出路。进入森林之中调查，在大屋的门外可以找到“村长的日记”，而且看完日记之后，更可以得到装备品“誓いの指输A”。

当取得“誓いの指输A”之后，这里便会出现大量的幽灵ゴーレム，情况就像在洞窟里的一样，大家一定要将它们消灭，之后打倒巨大的ゴーレム，取得贵重装备品“幸运の巾着袋”。

PHASE 7 ボードワン・中央广场

开启宝箱得到的物品：NIL

经过“南の通り2”和“南の通り”之后，三人回到中央广场寻找新的路进入森林，这时候，在刚才发现的炼成阵之上，站着多名的村民，他们的神情非常古怪，动也不动一下。突然，他们露出了痛苦的表情，而且一一变成了ゴーレム。在消灭所有变成ゴーレム的村民之后，便只有利用左边的“东の通り”进入森林之中……

这时候在左边的通道入口，调查发光的位置，可以找到“誓いの指输B”。

PHASE 8 ボードワン・东の通り

开启宝箱得到的物品：回复药(中)×1

这里有很多小ゴーレム和两只刚出现的大ゴーレム，幸好这里会有一种新的道具协助战斗，那便是巨大的“铲泥车”，坐到“铲泥车”之上，就连大ゴーレム的滚动攻击也不用怕，而且可以轻易的消灭小ゴーレム，非常方便。不过要小心留意“铲泥车”的状态，当它闪红的时候便要离开，因为那表示它的“寿命”已到达极限。

PHASE 9 ボードワン・山道

开启宝箱得到的物品：リローダー×1、赤ふんどし

在山道之中又是大ゴーレム把守门口，之后又会有一般的ゴーレム出现，在这里要好好利用中央的吸尘机将所有的敌人一网打尽。来到中央有树的地方，这里又有很多幽灵ゴーレム，然而，这里不会像之前那样有贵重道具取得，玩家其实可以不理会这些敌人呢……

PHASE 10 ボードワン・村はずれ

开启宝箱得到的物品：回复药(中)×1

终于来到村的尽头，这里的屋子有点儿古怪，不像是一般的村屋，于是三人决定入内进行调查。

PHASE 11 村はずれの家

开启宝箱得到的物品：回复药(大)×1、修行の心得

进入屋内，走廊之中没有什么特别的东西，而进入大厅之中，这里什么人也没有。然而，在工作桌上却有一些古怪的照片，像是古代遗迹之中的壁画，而这些壁画之中的东西，就好像一直以来袭击他们的怪物“ゴーレム”……

继续在这里调查所有闪光的地方，可以知道更多关于“ゴーレム”和古代文明“レビス”的事情。当爬到上层找到古怪的日记之后，从后面的房间外传来枪声，于是三人便到房间之中调查。

在后面的房间之中，有一个记录点，玩家要在这里记录，因为之后的便是这一章的BOSS战。

PHASE 12 ボードワン・墓场

开启宝箱得到的物品：NIL

进入坟场之中，原来ハボック少尉和这里的屋主被一只巨大的怪物围困，现在，莉莎负责照顾受伤的ハボック和屋主，而爱德华和艾尔则负责对付巨大怪物。这是目前最强的BOSS，它的攻击分很多种，首先是利爪攻击；其次便是跳到高处再落下的攻击，就算不被直接击中，被其落下所产生的冲击波触及到也会有很大的损伤；第三就是这个怪物是会生蛋的，所生出的黑色蛋会变成小ゴーレム，然而，如果爱德华可以在蛋未变成小ゴーレム之前将之炼成，便可以得到非常有用的武器，这也是本场BOSS战的重点。

在这场BOSS战的场地两端，各有一门散弹炮塔，当被大量小ゴーレム围攻时，这个散弹炮塔便能大派用场了。

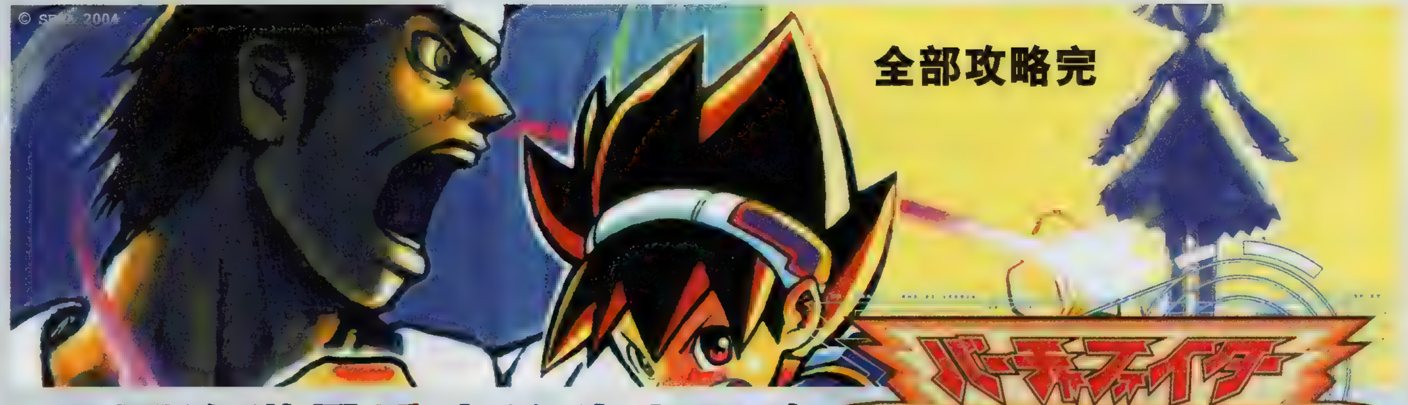
战斗完结之后，在怪物身上果然掉出“假贤者の石”的碎片，证明这个怪物又是利用古代秘术制造出来的。这时候，在上一章末段出现的神秘男子再次出现在众人面前，他原来是屋主“アーレン”的故友“クロウリー”，两人以前是非常要好的朋友，一同参与考古的工作，挖掘出未知的古代文明“レビス”以及“ゴーレム”的存在及制造法，不过那已经是50年前的事了……

根据アーレン的情报，クロウリー目前应身处“シャムシッド”之中，于是众人便朝“シャムシッド”进发……

下期续

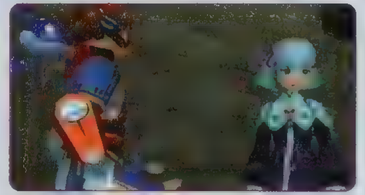
●SEGA●8月26日●ARPG●1人●DVD-ROM●忘记容量192KB
●港币395元●http://www.sega-am2.co.jp/vfcg/

VR战士 电脑世纪
Text:赤白黑龙 Design:Siulau



于网络世界重生的斗士灵魂

危机四伏的敌军阵地


トーカ似乎对西尔有所隐瞒。

西尔进入了仓库，其实这里是“J6”的训练基地，所以布满了“J6”的部队，正当西尔在监视敌人时，神秘少女トーカ突然出现，吓了西尔一跳。

据トーカ所言，“J6”原来在狙击那些寻找“VIRTUA SOUL”的猎人……对于令西尔卷入这次的事件中，トーカ表现得非常无奈，而且当西尔问及有关“J6”为何要这样做的时候，トーカ似乎有所隐瞒……

二人分开后，西尔的行动正式开始。在这里有很多不同编号的仓库，据トーカ说，要解开这里的所有屏障，一定要到“第15仓库”，但事情却没有这么简单！

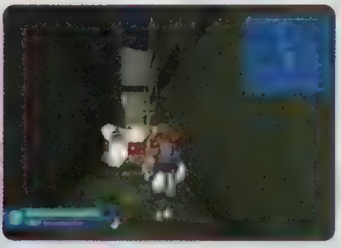
这里有不少的枪手。

这个二星宝箱暂时未能开启。

首先要想办法进入被蓝色屏障封锁的“第2仓库”，附近的警卫种类非常多，应先对付有枪的，免得受到夹击。在“第9仓库”上有一个浮空的“二星宝箱”，但西尔仍未修得2星的JUMP技，所以暂时未能开启。

由“第9仓库”向前行，便会见到被绿色屏障封着的区域转换通道，这里会有一台大型的绿色机器人出现，消灭它。出口对面的小巷会有两个“自杀爆弹”，由于这里非常狭窄，所以要小心闪躲。

出口前有一个大型机器人。

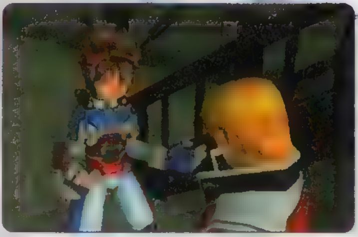

小心这里的两个“自杀爆弹”！

在仓库的屋顶上，有一个由两部绿色大型机器人看守着的“一星宝箱”，里面的“VIRTUA SOUL”是“ベネッサ”，击败她之后，便可以学会投技“アーミコンビネーション”。

由两个大型机器人看守的一星宝箱

成功修得“アーミコンビネーション”。

当大家来到SAVE POINT时，旁边的“第8仓库”可以进入。一进入便会发生EVENT，一直在找寻“VIRTUA SOUL”的シャット出现了，而他手上竟然也持有“VIRTUA SOUL”，然而对他来说，“VIRTUA SOUL”只是一些不必要的数据而已。接着他会先行离开找寻出口，而西尔则为了要和トーカ会合，继续找寻前往“第15号仓库”的路……


西尔和シャット再次相遇。

在“第8仓库”的上层的木箱顶有手持榴弹炮的敌人，地上则有两名枪手，在消灭它们的同时，要小心那些移动光柱，碰到光柱会受到很大伤害，然而西尔也可把敌人打到光柱上……消灭接下来的4只飞碟后，封锁这里的屏障便会打开，在后方可以找到开关，将蓝色屏障关上。

要小心光柱。

成功关掉蓝色开关。

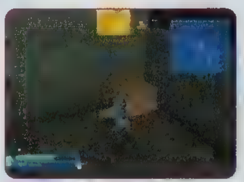
关闭了蓝色的屏障，西尔可以进入“第2仓库”，里面的敌人攻击力都很强，要小心应付。在仓库最后方有黄色的开关，只要关上，外面的黄色屏障和在这仓库中的光柱都会消失。

这里有很多警卫。

成功关掉黄色开关。

通过之前被黄色屏障封锁的出口可前往下一地域，在这里西尔可以找到“第15号仓库”，但一进入该地域，便会有不少的“自杀爆弹”出现，大家要留意。

和之前一样，在屋檐之上会有不少的东西可以取得，不过这次都有敌人看守。仓库屋顶同样有绿色大型机器人出现，但已增至四部。当大家找到在这里的SAVE POINT时，不妨到其旁边的货柜后方看看，这里会发现“第23号仓库”，而在门口更有一个浮空的“二星宝箱”，可是还是未能开启……

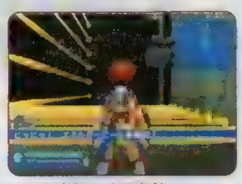

要记着这个宝箱的位置。

另一方面，由“第14号仓库”左边的通道前行，可以发现很多DATA CHIP，而且还有另一个“二星宝箱”，里面的“VIRTUA SOUL”便是“ウルフ”，击败他之后，他便会将JUMP技“ドロップ キック”教给西尔，这

成功学会“ドロップ キック”。

成功学会“纵跳穿掌”。

是西尔学会的第一招二星JUMP技。这时候，西尔可以先回到之前的“第9仓库”，将上方的“二星宝箱”打开，里面是“アキラ像Ver3”。之后便到在SAVE POINT后方的另一个“二星宝箱”，在这里的“VIRTUA SOUL”是“リオン”，击败他之后，便可以学得UPPER（アッパー）技“纵跳穿掌”。接着进入惟一可以进入的“第21仓库”，这里完全布满橙色的光柱，一不小心便会受到伤害，所以尽量使用走墙能力，跑到前方的机关，令绿色光球出现，再利用这光球跳到光柱的另一边。


接触到光柱会非常危险。

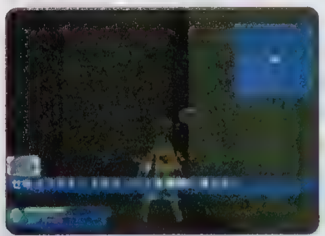
顺利关上橙色机关。

在光柱的另一边，有两只飞碟和两名枪手攻击西尔，西尔应尽快的消灭飞碟，之后再次使用走墙的方法跑到枪手的所在，将他们消灭。在右边会有大型机器人在等候西尔……利用走墙便可以到达机器人处，在其身后有一个机关，按动后会有另一粒光球出现，利用这光球便可以到到开关，将橙色的屏障解除。

解除了橙色的屏障，西尔终于可以进入“第15仓库”了。进入“第15仓库”后会发生EVENT，原来シャット已经到达这里，而这时候，トーカ也来到“第15仓库”……奇怪的是シャット竟然认识トーカ，而且对她异常憎恨，更称トーカ为叛徒，トーカ没有否认，然而她也没有解释便离开了……

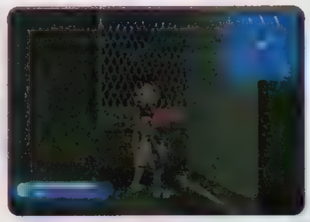
原来シャット和トーカ早已相识。

这时候，最重要便是先离开这个地方，而依シャット所言，在码头有一艘航空母舰，那便是这个SERVER的管理者（BOSS）的所在，要离开这里，那便是惟一的出路。


解除绿色屏障，可以前往出口了。

在“第15仓库”中布满绿色光柱，然而这些上下移动的光柱不会触及地面，所以地面上行走完全没问题。这里有数名枪手，消灭他们之后，在木箱顶又会出现3人。成功消灭所有敌人，屏障会消失，西尔可以找到绿色的开关并将之解除，这里的光柱便会消失，而通往码头的出口也会解封。

进入码头的范围，左边的通道之上有不少的BIT食粮，而在码头闸口左边的铁丝网后，可以看到一个“三星宝箱”，其实只要利用刚才取得BIT食粮那里的海边，利用二段跳，先向海跳，之后跳回另一边的岸上，便可以到达“三星宝箱”的位置，然而因为现在仍未有“三星技”，所以还是留待以后才打开它吧。


大家看到前方的三星宝箱吗?

进入闸口后，在左边有一个“二星宝箱”，其中的“VIRTUA SOUL”又是“ベネッサ”，击败她之后，便可以学会DASH（ダッシュ）技“シャドースライサー”。再向前行，便会进入货柜场。

成功学会“シャドースライサー”。

在货柜场中，重点是利用在空中的不同光球，跳到不同货柜的顶部，取得不同的道具，以及开启在这里的4个机关，只有这样才可以到达左边的起重机的顶部开启另一个机关，令通往右边起重机最高点的光球出现，到了那里便可以取得离开这里的另一工具“修复程式A”，大家一定要小心搜查每一个位置的货柜，因为有一些机关是相当隐蔽的。在这里除了有“修复程式A”之外，在中间的起重机的顶部更有一个“二星宝箱”，只要利用在海边的一连串光球便可以跳到那里，宝箱中收藏的“VIRTUA SOUL”是“陈佩”（パイ），击败她之后，便可以学得CHARGE（チャージ）技“架推掌”。

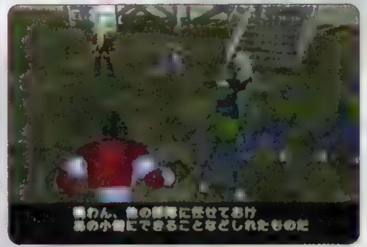
4个不同的机关键。

成功学会“架推掌”。

开启被封锁的出口后便可进入码头，怎料屏障马上就展开了，在上方吊着的货柜突然掉了下来，里面飞出两只飞碟；在远处又会有另一飞碟和两个大型机器人出现，由于这只飞碟位置很高，要利用飞索钩着它才可以攻击，此外，在货柜顶也会有大型机器人出现。最后还有一个敌人站在最高的货柜上，只要利用前方的光球跳到那，便可将这手持榴弹炮的敌人消灭，这时候，屏障便会打开。

最后的敌人原来在这里。

西尔储存记录后往楼梯的方向前进，这时EVENT发生。シャット也来到这里了，西尔不断追问他有关トーカ的事……原来シャット本身是一名警察，一直为了调查巨大企业的犯罪行为而努力，最后，得到一个在巨大企业工作的人提供资料，而一直在中间作联络的人便是トーカ，本来トーカ也是非常好的伙伴，怎料在最后关头她竟然背叛了他们，令到シャット的同伴ラウド昏迷至今！ラウド？那不就是曾经出现过在西尔面前，协助他的人吗？


这里的战斗就交给シャット吧!

这时候，敌方的统帅ムーン终于出现，シャット便叫西尔先到航空母舰，这里的战斗便交给他，然而ムーン毫不担心给西尔能逃脱，似乎航空母舰上有什么在等着西尔。

西尔跑到航空母舰的甲板，突然，一部机器人从天降，这机器人便是这个SERVER的管理者（BOSS），他全身都是武器，非常难缠。首先，西尔尽量不要站在他的正面，因为这样他便会以高速冲向西尔，另一方面，这BOSS还会射出多枚飞弹；近身战方面，其右手有格灵机关炮，左手则装有一柄相当长的镭射剑，当他用剑攻击时，西尔用二段跳便可以避过。对付他的方法，便是要尽量向他的侧面攻击，多使用强劲的VIRTUA SOUL技。

这便是BOSS的巨大机器人。

很长的镭射剑。

在战斗结束之后，神秘的ラウド又再次出现，西尔希望可以在他身上得到一些情报，然而，ラウド说西尔要自己亲眼看看事件的真相，别人说的未必是可信的，这也是其他人无法向他说明的。之后他便再一次消失在西尔面前……

究竟ラウド是什么人呢?

最终的测试

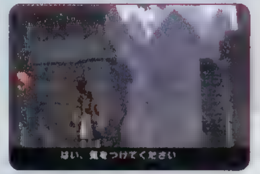
回到猎人网站之后，ハヤミ又再次出现，而且他更向西尔提供情报，说什么近日发生很多猎人失踪事件，而且更找来一个受害人的妹妹，原来她便是ファン，本来对自己已失去信心的西尔，看到ファン对自己的态度，以及她对事件的积极，令他重拾信心，决定协助ファン找寻失踪的兄长フェイ。虽然已经得到新SERVER的网址，但由于目前西尔的LEVEL不足，所以要先考取最高的ExA级猎人试。

原来是ファン要求协助的。

和之前的考试一样，西尔一定要先取得之前级别的最高 LEVEL（LV.3），才有资格参加考试，当取得这个LEVEL之后，便可以到蓝色的区域中，进行考试。

虽然都是使用相同的技巧进行测试，但该测试的难度非常高，而且由于游戏的视点太差，一不小心就会前功尽弃，玩家慢慢尝试吧！如实在觉得难度太高也没有关系，因为当你失败多次后，监考员会因你的努力而感动，让你合格通过的……

古遗迹的大挑战



BIT 向西尔提示要小心陷阱。

当成功的考取ExA级的猎人执照之后，西尔便可以开始找寻ファン兄长フェイ的旅程。这次要进入的网站是一个古代遗迹网站"タイフォン遗迹"。

这遗迹除了是古旧之外，其实还机关重重，其中有着各式各样的机关和陷阱，玩家一定要小心提防。在起点的背后有一条小楼梯，在下面会找到BIT食粮。回到起点向前行，这里会有新的敌人出现，他们的外表像是一般的警卫，然而是石头的身躯，所以防御能力很高。

这里原来有秘道入口。

通过这里之后，到达另一个广阔的地方，在这里的两边也有3块可以打破的石头，在左边第二块石头被打破后会飞出"自杀爆弹"，避过它之后，便会发现原来这里有一条秘道，而在右边第二块石头中，也藏有"修复程式C"。进入秘道之后，会到达一个有很多大梯级的地方，小心，在这里虽然有很多BIT食粮，但是在其中数层均有大型的石机器人出现，由于这里的地方不是太广阔，他们的飞拳很易便可以击中西尔。在最上层出口的位置回头看，可以发现一个黄色光球，利用飞索可到达远处的一个山洞，里面有一个没有宝箱装载的"VIRTUA SOUL"，里面是"サラ"，击败她之后，便可以学会 CHARGE（チャージ）技"クラッシュトルネード"。

这里有一个三星宝箱。

其实在这里还有一个宝箱，便是在"VIRTUA SOUL"右边的山洞中的"三星宝箱"。如果大家已经学到三星技，便可以将其打开。

在这里可以取得"修复程式 A"。

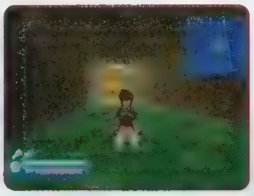
回到起点之后，便可以进入遗迹。先到达一个很大的房间，这里只有5条通道，正前方的房间现在不能打开，一定要先启动其余4个房间的机关之后才可以开启。在这里有3道石门，只要打破右边的门，便可以取得"修复程式A"。

这里的机关全要靠击倒巨柱来解开。

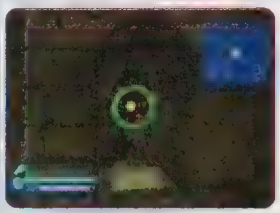
先往左后方的通道，因为的这里机关可以用"修复程式A"开启。这里的机关是由数条巨柱所控制的，西尔要打开这里的机关门，便要不停地击打巨柱，令它不停的旋转，然而，当旋转减慢，机关又会再次关上，所以西尔最好令巨柱以极高速旋转，让自己有充足的时间通过。这个区域共有两层，要靠机关令跳台出现才可以向上跳。

通过右前方的机关门后，又会见到另一条巨柱，以同样的方法便可以令跳台出现，向上跳可以见到上方有一个"VIRTUA SOUL"，里面是"雷飞"（レイフェイ），打败他之后，可以学到的招式是フロー技"金刚连震崩打"。取得"VIRTUA SOUL"后跳到上一层可进入之前房间的高处，然而一定要令巨柱超高速的旋转，才有足够的时间通过机关门。

成功学会"金刚连震崩打"。


非常重要的巨柱。

通过上层的机关门之后，便可以达前一房间的高处，在这里利用墙上的小平台，可以跳到在对面的一个入口，这里的通道相当破旧，站在上面便会松动并掉落下层，下层是水路，一直向前又会有一条巨柱，击打使其高速旋转，与此同时，玩家要跳回上层，通过另一机关门，到达可以跳到终点的小平台。


成功启动黄色宝珠。

利用手上的"修复程式A"，便可以打开封印着机关的屏障，在打开控制器（黄色宝珠）后，这里的所有机关门都会打开，西尔便可以自由出入了。

完成第一个区域之后，回到中央大堂，下一个目标是右后方。这里同样是有上下两层，上层是非常破旧的地板，而下面则是积满水的水道，而且会有很多的飞碟和大型石机器人出现。要留意上层左右两边的暗格，当中会有一些BIT食粮，而在上方会出现两个黄色光球，可利用其跳过会崩坏的地板。在左边第3条暗巷中，会有"VIRTUA SOUL"，这次出现的是"JACKY"（ジャッキー），击败他之后，便可以学会他的投（スロー）技"ニーストライク"。到尽头后使用"修复程式C"解除封印，打开控制器（绿色宝珠）。

水道中的机器人和飞碟非常难缠。

成功学会"クラッシュトルネード"。

成功启动"绿色宝珠"。

这里有非常多大型机器人。

之后便是到左前方的通道，这个地域就像是一个竞技场，拥有非常多的敌人，第一层有两个大型石机器人，他们不会同时出现，而是在一个被消灭后，第二个才出现。在这里有很多的石门，门上画有不同斗士的图像，玩家必须依照石门上的图像，使用相同人物的必杀技（任何星级都可以）才能将其破坏，这里只有4层，石门人物由左至右，排列次序分别是：

第一层：パイ→シュン→アキラ（敌）→レイフェイ→ウルフ
第二层：アキラ→ウルフ→レイフェイ（敌）→パイ→シュン
第三层：ウルフ→パイ→ジェフリー→アキラ（敌）→ジャッキー（敌）
第四层：パイ→ジェフリー（敌）→シュン（V）→レイフェイ→ウルフ

原来"修复程式 B"在这里。

用来解除这里的封印"修复程式B"藏第三层的アキラ石门中，在这里除了有"修复程式B"外还有敌人出现。

在最高层中间，有舜帝图画的石门中，有一个"VIRTUA SOUL"的，那是与画像相同的人物"舜帝"（シュン），击败他之后可以修得UPPER（アッパー）技"龙尾脚"。

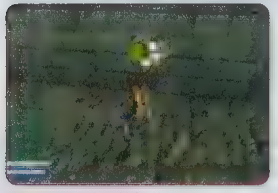
成功修得"龙尾脚"。

到达最高层之后，跳到旁边的断柱之上，利用走墙便可以顺利的到达中间平台之下的断柱，再利用二段跳便可以到达平台，开启这里的机关出现黄色光球，接着利用飞索便可以到达对面，用"修复程式B"打开屏障，打开控制器（绿色宝珠）。但在这之前应先跳到绿色机关上，再利用 JUMP

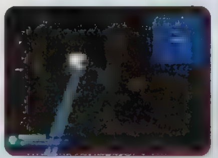
技击破“二星宝箱”取得当中的“VIRTUA SOUL”，这次是“アキラ”，只要击败他便可以学到ブロー技（三星技）“铁山靠”。

第一招三星技“铁山靠”。

最后便是到右前方的通道。这是一个大水池，玩家主要目的便是要控制水位，使自己可以开启在各层中的石门。首先按动机关令水位退到第五层；而在第5层，按动机关便可以令水位退至第2层，如此类推。靠着不同层数的水位，到达第2层的机关（紫色宝珠），而解开屏障的是“修复程式C”在第3层的石门，但这必须利用水中的荷叶才可以到达的。

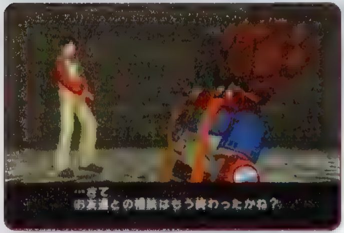

要好好利用这里的机关。

在这里其中一石门后有一个“VIRTUA SOUL”，当中的是“アオイ”，打败她之后便可以学到她的其中一招必杀技“空势瓦突蹴り”。


这里的战斗可免则免。

当4粒宝珠被启动之后，大堂中央的门便会被打开，这时候西尔便可以进入，通过一条有7台大型的石机器人的直路。如嫌麻烦，大可躲过不要跟这些机器人缠斗，接着便是BOSS战。

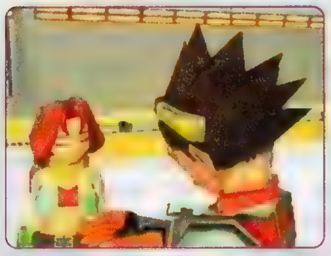
这个SERVER的BOSS是一个穿着西装的男人，当西尔赶到时，他正要向フェイ下毒手，阻止他后战斗开始。这场战斗其实是西尔和フェイ一同进行的，フェイ除了会攻击敌人外，还会抛出HP回复药给西尔回复！因为西尔有フェイ协助，BOSS也会唤来两个同伴（即是合共3人）协助。


这 SERVER 的 BOSS 出现

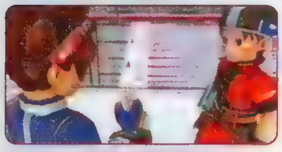
由于BOSS外的两人在战斗不能后不久又会再次苏醒，所以主要还是集中攻击BOSS，他的攻击力非常大而且很敏捷。玩家可以先将他们引在一起，之后攻击其中一人，利用连招的力量令BOSS停下，再用“VIRTUA SOUL”的力量向他发动攻击。另外，玩家也可以利用フェイ，因为BOSS除了攻击西尔外，还会攻击フェイ，在这时立刻跑到他后面给予一通攻击，接着再躲得远远的，待BOSS攻击フェイ时再过去偷袭……

要尽量令敌人走在一起。

在战斗结束之后，被捉的猎人全部都自动LOG OUT，而西尔和フェイ也安全地回到猎人网站中。而当西尔进入猎人网站的黄色区域，EVENT便会发生，ファン会和フェイ出现，二人非常感激西尔的帮助，但这次帮助ファン后，依然没有任何奖赏……


替ファン做事总是没有奖励的……

千洞街的激战


ハヤミ将千洞街的网址交给西尔。

当西尔回到猎人网站之时，ハヤミ出现，而且带给西尔非常重要的情报，近日有很大量的人流进出SERVER，令到本来已经非常繁忙的系统工作更加繁重，这似乎又是“J6”的行动，而且在之前被掳的猎人在LOG OUT之后，他们身上的DATA CHIP都不翼而飞，这肯定也是“J6”干的……

为了要调查有关的事情，ハヤミ要继续在网络之中进行调查，而他更将近日有大量人流出入的SERVER“千洞街”的网址给予西尔，接着二人再次继续行

敌人早就在这里等候西尔……

千洞街其实是游戏《莎木》里香港的场景。当西尔一踏足这里的起点“东洞街”入口，便有敌人在恭候。这里的敌人战斗力非常高，而且身上装有盾牌，经常会防御西尔的攻击。

小心被电车撞倒。

当进入了东洞街的范围，有盾牌的敌人会再次出现，而且在这地方特别要小心在行驶中的电车，因为给电车撞倒也是会扣HP的。这里的左边的电车站是一个死胡同，然而这里有HP回复药水，如受伤了可用来回复。

BIT 被敌人捉走了！

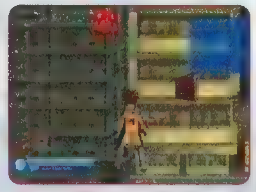
当西尔向右转的时候，EVENT便会发生，这个SERVER的第一个BOSS出现。这是一只在空中移动的怪物，他一出现，便将西尔的BIT捉走了，所以在直至打倒这个BOSS之前，西尔也是单人匹马的。

这BOSS的攻击非常猛烈，因为除了本体之外，还有多只小型的BOSS作辅助攻击，而本体又会射出飞弹使玩家顾此失彼，受伤是难免的，尤其是那4只小型的BOSS的直接撞击，很难逃避，所以最好先将这些小型的BOSS消灭。至于BOSS本体，在一两次攻击之后，它便会离开。西尔在消灭所有小型BOSS之后，便要沿路追赶BOSS，救回BIT。

这两个宝箱其实不难取得。

由于这里没有分歧路，所以只要沿电车路一直追便可以追到BOSS本体。在这里跳到高处观察，会发现在这直路中央的高处，除了有一个“二星宝箱”外，在更高的地方还有一个“三星宝箱”，但进入该范围后，又会有4只小型BOSS出现。另外，BOSS本体会一直射出飞弹攻击骚扰，当西尔走近后，它又会逃走。这里的“二星宝箱”中的是“VIRTUA SOUL”，这次出现的是“ジャッキー”，打败他后便可以修得DASH（ダッシュ）技“ダッシュハンマーキック”。至于上方的“三星宝箱”，则要靠三星的JUMP技才可以打开，大家只要利用“二星宝箱”前绿色广告牌，便可以将其取得。

成功修得“ダッシュハンマーキック”。


在这个位置便可以打开“三星宝箱”。

飞弹＋木桶＋小BOSS，很难应付呢！

取得所有的宝物及道具后，便继续追寻BIT及BOSS的下落。但只要西尔一通过这里，BOSS便会出现在面前，而且马上发射飞弹，大家要小心。接着BOSS又会逃走，赶快紧追着它，当转到石板路的时候，会有大量的木桶滚过来，而且BOSS又会射出飞弹，加上小型BOSS的攻击，在三重的夹击之下，玩家要尽量将战线拉开，不要让敌人火力集中。

在围墙背后有一个“二星宝箱”。

其实在这里有一个隐藏的“二星宝箱”，它在第一次出现木桶之前的地方的一个种有三棵树的小花园里，详细地点是在“北洞街”路牌围墙背后的位置，在这宝箱之中的是“レイフエイの像Ver3”。

继续前行，在石板楼梯上又会出现三方夹击，由于楼梯造成的高低差，所以情况会比之前的情况更加恶劣，还好小型BOSS只有两只……但在楼梯的尽头仍会有大量的敌人在恭候西尔，这里只有一瓶HP回复药水，大家要好好的珍惜这药品哦！

离开这里后，又到达一“电车路”，这里也是追击这BOSS的最后路程，因为在这里除了有小型BOSS外，BOSS主体的攻击也会改变，除了一般的飞弹外，BOSS的口也会发射大型LASER。西尔最好可以在二段跳后使出破坏力较强的JUMP技攻击并追击，这样便可以在较短的时间内将BOSS击倒，但

成功学会“ランニングボディプレス”。

它很快又逃到前方。

前方右转，大家可以留意一下上方，这里还有一个“二星宝箱”，在之中的“VIRTUA SOUL”是“ジェフリー”，击倒他后便可以学会DASH（ダッシュ）技“ランニングボディプレス”。

在右边尽头是一个死胡同，那里便是西尔和BOSS的的最终决战地点，在这里BOSS的攻击和之前的一样，而且同样会有小型BOSS的出现，击倒BOSS之后，西尔成功取回BIT，然而这时候BOSS突然醒过来，而且飞到天上……接着“修复程式A”便会出现。在取得“修复程式A”后，西尔便可以打开左方的屏障离开。

击败BOSS，成功救回BIT。

西尔和BIT继续前进，在右边的一个阳台上有一个“二星宝箱”，在宝箱之中的是“パイの像Ver3”。在前方一被屏障封锁店子前有数名敌人，将他们击倒后，屏障也会解除。西尔进入这麻将馆，在这里会有一个大型机器人把守，只要将他击倒，房间的屏障便会打开，破坏房中木柜的门，便会有“VIRTUA SOUL”出现，这次的人物是“カゲ”，击倒他便可以学会投（スロー）技“弧延落”。

留心这个“二星宝箱”。

在麻雀馆中可以学会“弧延落”。

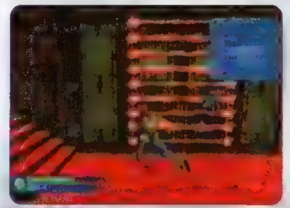
回到大街上继续前进会发现有一绿色光球，利用飞索便可在上方打开铁门离开这里。原来这里可到达刚才的大街的牌坊上，通过后便会到另一个区域！

到另一个区域后，EVENT又会发生，西尔见到ムーン正和トーカ交谈，ムーン似乎要将トーカ强行带走，虽然西尔立刻上前阻止，但是トーカ还是被他带走了，因为一名戴面具的男子出现并挡住了西尔。西尔只能目送トーカ远去，而ムーン也将对付西尔的任务交给了该名神秘男子……

这男子究竟是……

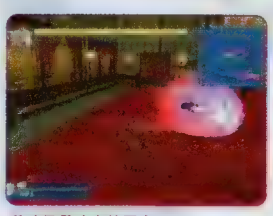
在这个广场上有很多强劲的敌人，而且还有两辆小货车会撞西尔。先对付地面上的敌人，然后再跳到车上对付那些枪手。当消灭这里的敌人后，正前方的饭店屏障也会打开，但不要急着进入，因为这附近还有一件重要的道具，在饭店左边的小巷中的木箱中有强化道具“オートチャージ”，装备后可以令SP自动回复。(但回复得很慢……)

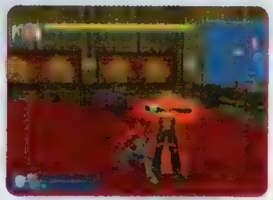
进入饭店之中，会有大量的枪手、大型机器人，一定要留神。首先，西尔要将在下层的敌人消灭。在两层间被封锁的门便会打开。通过后是一条长长的走廊，在这里的尽头便是打第二个BOSS的房间，可在SAVE POINT先储存记录。


这里便是出口。

这里的BOSS便是刚才阻止西尔拯救トーカ的神秘男子，然而西尔看到他手上的猎人手套后便知道他是谁了……但为了救トーカ，西尔也顾不了那么多，把这个人击倒再说。

这个BOSS其实也可以说是在众多的BOSS当中最容易对付的一个，因为他的攻击实在没有太大作用，首先，当他浑身发红的时候，西尔只要四处走避便可以了。而在早段的战斗中，最重要的工作便是将这里所有的桌椅破坏，令自己有更多的空间跑动，另一方面，西尔要留心BOSS的前冲攻击，这其实是BOSS整套攻击的尾声，只要他作三次前冲后便会休息，这时候便是攻击的最佳时机。


前冲便是攻击的尾声。


这便是攻击BOSS的最佳时机。

当BOSS的HP低于50%后，他的攻击模式便会改变，除了以上的攻击外，他还会放出三方向脚刀和正前方180度扩散攻击，前者只要看准便可以躲开；后者则要运用二段跳或者利用上方的绿色光球来躲过。

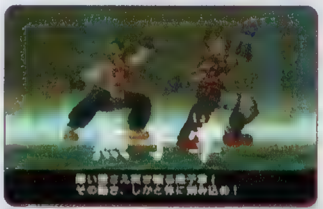
这已是最强的攻击了……

当BOSS倒下之后，面上的面罩也会消失，他果然是シャット，这时候他知道将会被强制LOG OUT，所以便向西尔交代一些事情。原来“J6”的目的是要侵入“艾古洛波里斯”（アクロポリス）的主SERVER，令整个网络崩坏，“艾古洛波里斯”一旦被破坏，周边的国家便会开始争夺地方，而世界也会变得混乱，“J6”便可乘机扩大势力。而捉走大量猎人的目的便是要利用他们在同一时间内进入主SERVER之中，令网络产生极大的负荷，从而使防御程式出现空隙，这样“J6”便可以成功侵入主SERVER。而被捉的猎人已经被“J6”洗脑，所以他们会失去所有的记忆。而シャット本身的BACK UP DATA已经被“J6”破坏，所以在这次强制LOG OUT后，他也会无法回复意识……

现在，只剩下西尔一人可以阻止“J6”的阴谋，而且眼见シャット的消失，更令西尔下定决心要消灭“J6”。

シャット开始消失……

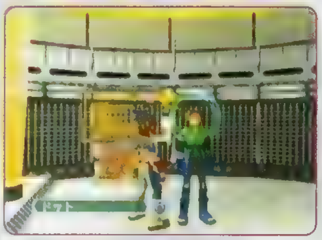
做好作战准备


成功学会“燕子掌”。

当西尔回到猎人网站之后，ハヤミ已经立即出现在西尔面前，他收到情报，原来“J6”已经开始对主SERVER的攻击，而西尔也明白目前情况非常危急，他一定要进入主SERVER中，阻止“J6”的行动。利用シャット交给西尔的“VIRTUA SOUL”，西尔可以再次见到“ラウ”，打败他之后可以修得“燕子掌”。

在没有进入主SERVER前，西尔一定要先将所有的“VIRTUA SOUL”取得，因为在进入主SERVER后便不可以回头，在把“J6”消灭后便会通关。

其实要集齐所有的“VIRTUA SOUL”，方法非常简单，大家还记得在游戏之中，曾取得不同人物的“xxxの像Ver3”吗？如果没有收集齐的话，那应该是没有完成所有的MISSION的原因，先与所有猎人网站的人谈话，完成所有的MISSION，这样便可以收集齐所有“Ver3”的像。这时候，大家要先选定修练的目标，之后进入其中一个SERVER之中，依正常方式进行游戏，但是，要尽量使用目标人物的“VIRTUA SOUL”，这样在完成该SERVER之后，玩家再一次进入SERVER之后，所使用的“SNAP BUSTER”（按着R1键再按□键）便会召唤出目标人物，在使用这招击倒敌人之后，便有可能出现“Ver1”及“Ver2”的像，只要成功收集齐同一人物Ver1至3的像，便可以到猎人网站与ドット谈话，他会为玩家打开新的MISSION，完成后便可学到三星技。


要收集齐所有三星技，便要靠他了。

全人物最终三星技一览

人物	技名	种类
アキラ	崩击云身双虎掌	ブロー技
サラ	ドラゴンスマッシュキャノン	アッパー技
ラウ	腾空虎穿脚	ダッシュ技
シュン	飞天崩击	ジャップ技
ジェフリー	スプラッシュマウンテン	スロー技
パイ	飞燕烈脚	ジャップ技
ジャッキー	ライトニングストーム	ブロー技
カゲ	奈落落とし	アッパー技

人物	技名	种类
リオン	飞转双空脚	スローー技
ウルフ	ジャイアントスイング	スローー技
アオイ	袖车	ブローー技
レイフェイ	箭疾步	チャージ技
ベネッサ	バックチャージキック	チャージ技

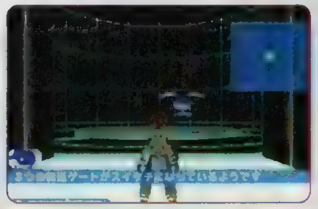
当西尔成功的集齐所有的像并学会所有的“VERTUA SOUL”之后，再和ドット谈话，他便会为西尔打开最后的MISSION“传说之战”，完成这个MISSION（击败アキラ）之后，西尔便可以学会破坏力最强的必杀技（四星技）“修罗霸王靠华山”（ブローー技）。然而使用这招时要小心，因为使用它后，SP将减到很低。

最强必杀技“修罗霸王靠华山”！

勇闯主 SERVER

在进入主SERVER后，便不能再回头，而“J6”已经开始破坏主SERVER的排水系统，如果不及时阻止的话便会导致大灾难的发生，前方的路其实只有一条，但要通过一间又一间的房间，在进入每一房间后，前方都会出现屏障，只有将所有的敌人消灭，屏障才会消失。在这里已经再没有任何的秘诀，靠经验把他们消灭吧。

在通过这些“房间”后，便会到达一个巨大升降机前，但无法启动。在这里有3个开关，在这3个开关的门后，都有之前曾击倒的一个BOSS，要开动巨大升降机，就必须与他们再一次战斗。

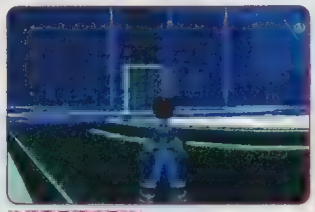


前方的是巨大升降机。

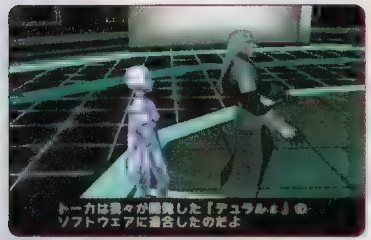
在这里的3名BOSS，分别是“巫女”、“巨大机器人”和“蛇目”，也可以说是游戏中最强的3名BOSS。战斗方法与以前一样，惟一的变化便是“蛇目”身边的人物的级数更高，西尔必须一人作战。

成功将3名BOSS打倒后，便可乘坐巨大升降机到达上层。然而在巨大升降机中仍然会有4轮战斗，首轮是6只的红色飞碟，这些飞碟就算西尔被击倒在地上也会追击，非常可怕；第二轮是6个榴弹炮枪手；第3轮是一个大型红色机器人和3名忍者；最后一轮便是4个忍者和3只红色飞碟，但当飞碟被消灭后，又会有另外3名敌人增援。

完成巨大升降机中的战斗后，便会来到一间非常古怪的房间，在这里有一个SAVE POINT，而在房间尽头便是出口，然而这里会不停的掉下一些玻璃板阻挡西尔的去路，被其击中更会回到起点，而且这些玻璃板是没有规律的，所以只能靠大家的反应来避开，幸好被玻璃板击中是不会扣HP的。



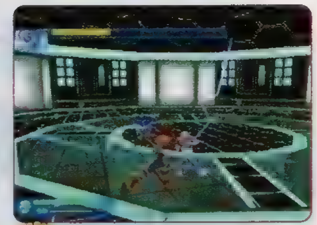
这里真是很难通过。



这便是トーカ的真面目……

只要通过掉下玻璃板的房间，便可以到达最后的目的地——主SERVER的控制室，在这里等候着西尔的便是这次行动的幕后黑手ムーン，而在他身边有一个银色的水银人，她竟然是……トーカ，这才是她的原来姿态——最强的格斗机器人“デュラル”，在没有选择的情况下，西尔被迫和“デュラル”一战……

这个“デュラル”和《VIRTUA FIGHTER》之中的“デュラル”有很大分别，因为很容易便可将她击倒……当“デュラル”的HP被扣到50%时，トーカ的意识便会恢复，而且向西尔解释整件事的真相，原来这个“デュラル”是被人工制造出来的，是将最强的战斗程式加上トーカ合成的制品，现在惟一可以令トーカ解脱的方法便是将“デュラル”击倒，把被封锁在“デュラル”之中的トーカ解放出来。接着トーカ的意识开始转弱，只可以短暂阻止“デュラル”的行动，西尔要趁这时机向“デュラル”攻击。



这是攻击デュラル的好机会。

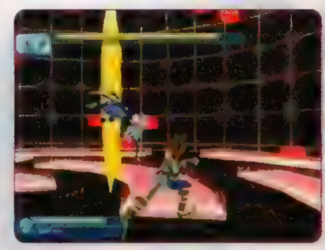
ムーン的死期……永无休止的战斗

击倒“デュラル”后，トーカ也在西尔面前消失了，余下的只有她胸前的饰物。西尔继续追赶ムーン，但神秘的男子ラウド又再次出现……

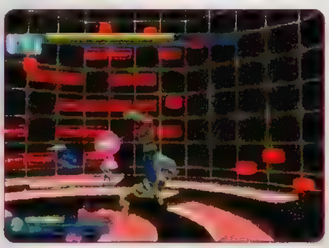
在通往主SERVER中心的楼梯前，有一个SAVE POINT，记得储存记录哦！通过长长的楼梯，来到最终决战的地方，ムーン也终于以真面目示人，而且开启了破坏SERVER的程式，西尔一定要尽快将他击倒，阻止SERVER受到破坏。

这场战斗比预期中简单，因为ムーン的战斗力并不算太高，只要小心他的诱敌之计——慢慢地走过来，就让他慢慢走过来受死吧！当ムーン第一次被西尔击倒之后，就会如其它游戏的最终BOSS般复活并强化，除了一般攻击，还会放出大型蓝色的爆弹和小型的红色火炮攻击，但这也不难躲过。

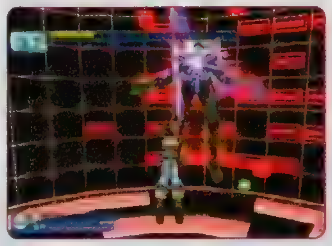
当ムーン的HP余下五分之一时，他会巨大化，这时候，西尔便要利用空中的光球来攻击他，只要击中他胸部的发光部位，ムーン便会打回原形，之后只要将他的HP减至0，战斗便会结束……



非常平凡的脚刀攻击。



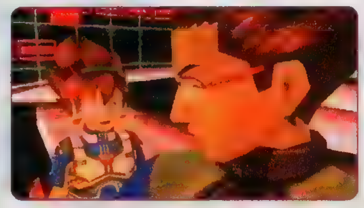
红色火炮攻击。



利用这时攻击吧！

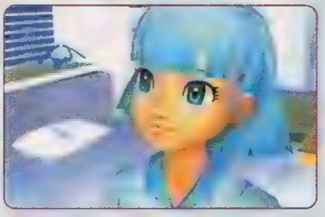
虽然战斗胜利了，可是西尔根本没有能力修复主SERVER，这时候ラウド出现在西尔面前，原来他的真正身份便是……西尔的父亲，其实他一早便察觉“J6”的阴谋，所以一直被追杀，而之前シャット曾提及的提供资料的人员便是他，他也是为了阻止“J6”的阴谋而制造现在西尔使用的“战斗手套”的。但这时候他也无能为力了，惟一可以做的便是在SERVER没有完全破坏前，将所有的资料转移到其他的SERVER之中。同时，他向BIT下了一个最后的指令，便是强制将西尔LOG OUT……

事件到此已经告一段落，因为资料的成功转移，所以世界逃离了一次重大的危机，可是西尔的父亲只能一直被困在网络世界中，而西尔则仍在不断的战斗中，目的便是要将父亲找回来……



原来ラウド便是西尔的父亲。

另一方面，在一所不知名的医院中，一名少女也面对着美丽而温暖的太阳，开始她的新生。



她不就是トーカ吗……

完

SEGA ● ACT ● 1至2人玩 ● 420元 ● 620KB ● DVD-ROM ● 对应 DUAL SHOCK 2

Text：秀吉 Design：Kennie

多罗罗

身体夺回大作战！48魔神之战攻略

奥义所在

一章	
百鬼火炎击	竹林左路
二章	
百鬼春雷烈	渡过岛的地图
三章	
百鬼芭蕉扇	完成长者隐藏之家后再回去
四章	
百鬼爆丹炮	北二ノ町中央偏右方、穿过民家后的尽头处的石像。
五章	
百鬼巴の盾	最初地点左上方，切开木后的最深处。
六章	
百鬼妖破弹	最初一幅地图一直走，在齿车旁往横跳。
七章	
百鬼真空阵	村人被捕的监牢上。

武器所在

退毒の刀
一章村左上
退毒の刀・改
毒虫绿
退毒の刀・烈
五章・不动山
退毒の刀・极
毒虫赤
退炎の刀
退炎の刀
一章・竹やぶ
退炎の刀・改
一刀白
退炎の刀・烈
四章・醍醐屋敷前
退炎の刀・极
一刀赤
退雷の刀
一章・村中央あたり
退雷の刀・改
二刀白
退雷の刀・烈
四章・北の町・一丁目。
退雷の刀・极
二刀黄
退冰の刀
五章
退冰の刀・改
从雪男白身上掉下
退冰の刀・烈
【DORORO】五章“四化寺”地下左下方，押取机关可取得。
退冰の刀・极
从雪男赤身上掉下
厄封じの刀
三章・ダイダラ的心脏区域
厄封じの刀・改
枪骨白
厄封じの刀・烈
六章・迷い森的最北方
厄封じの刀・极
枪骨赤
一闪刀
一章・怪阶段上
一闪刀・改
ナタ白
一闪刀・烈
四章・北の町・3丁目
一闪刀・极
ナタ赤
红莲刀
三章・寺直前地藏。
红莲刀・改
ドロ绿
红莲刀・烈
五章・不动山
红莲刀・极
ドロ白
缝の刀
三章・长者村左下的地藏。最深处的地方。
缝の刀・改
饿鬼黄
缝の刀・烈
六章・开始时直行会看见两个木制轮，破坏灯笼后取得。
缝の刀・极
饿鬼白
白猿刀
四章・醍醐屋敷诘所
白猿刀・改
河童绿
白猿刀・烈
【DORORO】第七章救回村人后时左下方房间。
白猿刀・极
河童黄
七福刀
完成第一章后，返回藏有金钱的地方。
七福刀・改
岩男黄
七福刀・烈
【DORORO】五章“四化寺”地下。在木之壁的木部分使用苦无。
七福刀・极
岩男赤
明镜の刀
二章・浪人と战う前に拾う。
明镜の刀・改
狛犬白
明镜の刀・烈
【DORORO】五章“四化寺”地下。在木之壁的木部分使用苦无。
明镜の刀・极
狛犬绿
胴落系
三胴落とし
三章・长者隐之家的木桶上。
五胴落とし
二刀白
七胴落とし
二刀赤

その他

饿鬼封じの剑	二刀赤
饿鬼赤	天衣无缝
骨崩しの剑	百目
二刀黄	土似驱
岩碎きの剑	ドロ赤
岩男白	法师の仕込み刀
八双村正	枪骨赤
からくりクナイ	双云の剑
秘剑・鬼神斩	七章・多罗罗被捕的监牢。
七章・需要使用苦无的房间	
	愚者の剑
秘剑・残月	三章・完成后的长者家外
六章完成后地狱堂的深处	红狮子の剑
秘剑・曼珠沙华	ぬりかべ
花院前的地藏	八云の剑
秘剑・凤凰丸	七章・クリア后天守阁
七章・入城后大房间右手边的柱上。	百鬼玄武 左腕夺还
金刚刀	百鬼朱雀
ナタ赤	右腕夺还
飞燕剑	

第三章 碗公肚

寻找发出悲鸣声的人吧　地点：大多罗山/封魔寺

经过一段小路后便会到达封魔寺，此时在寺中传来了一把女人悲鸣的声音，原来寺内的一名少女正被一群武士所欺负，而他们的大将正是主角的父亲"醍醐景光"。这时玩家需要以刀背应付三十名醍醐手下，而他们的实力并不弱，如果受到围攻会相当危险，因此最好先将敌人引到一旁，不要站在敌人中央战斗。

寻找员外的家吧　地点：碗公员村

进入碗公员村后不久，又再次遇到了"醍醐景光"，他们正问罪于村民为何供奉出来的米粮少了。为了了解醍醐景光打算放光烧寺的原因，百鬼丸便四处找寻员外的居所。不过在村的最东北方，竟然遇了魔神"兽鬼"。

第十二魔神 兽鬼

取得部位：副肾　LEVEL 12

效果：敏捷性+9、最大HP+7、安定性+10

兽鬼的攻击模式跟一般的魔神差不多，主要也是以攻击前方为主，因此只要绕到他后方攻击便可，但当然最好先引诱他出招会更好。不过要留心他全身喷火攻击，一看见他蓄气便要立刻逃走。

跟踪员外　地点：碗公员外之村→山中→员外的隐密住处

打倒魔神后，经正北方的小路走便会到达员外的家，而此时会看见员外鬼鬼祟祟地走入山中。由于百鬼丸担心美绪的关系，决定先返回寺庙，而多罗罗则独自去跟踪员外。多罗罗发现员外走进了山中的一个洞穴，原来该处是员外的秘密住所，于是他便决定潜入洞穴内部。

在入口处有一个机关，必须破解了它，大门才会打开，而机关的上方写着"146"的这数字。而旁边一个大箱子的重量是50、小箱子的重量是20，因此只需要将两个大箱子和两个小箱子推至大门前的秤上，再加上多罗罗本身的重量，就能够将其破解。

第十魔神 双刀鬼

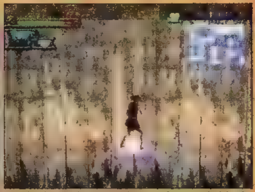
取得部位：耳朵　LEVEL 11

效果：战斗力+2 敏捷性+10 最大+14　被吹飞时可连按×键受身

双刀鬼的外貌和攻击方法跟兽鬼完全一样，假如玩家之前已将兽鬼打倒，要应付他一点难度也没有。如果能够善用L1+×键(+方向键)进行回避，战斗肯定轻松更多。另外，打败双刀鬼后可获得受身的技能，玩家一定要多加利用啊！

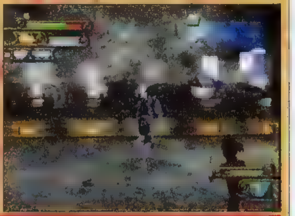
寻找员外巴地点：员外的隐密住处

百鬼丸击败双刀鬼，镜头又回到多罗罗那边。当多罗罗进入密屋后会遇到几个不断发射飞镖的小型机器人，打倒它们可取得"苦无"，此时玩家千万不要乱用。接着经由稻草团跳上二楼，开动喽罗机关后返回



一楼。然后装备"苦无"将它射向东北方的墙壁，利用其作"脚踏石"跳上二楼的右上角，在该处有一条小通道可让多罗罗通过，当到达另一个房间启动喽罗装置后，即可进入员外的房间。

前往员外的洞窟吧　地点：碗公员外之村→山中→员外的隐密住处



由于多罗罗在员外的密室中被捉，百鬼丸只好马不停蹄地前往营救。但当他走到山里的洞窟前却遇到了第十一魔神"火男"，二人随即展开战斗。击败火男后，在密室中的监牢里找到了多罗罗，然后两人继续前进找寻员外。一直走到厨房，发现该处有六个炉灶，击破正确的一个，门就会打开，最后在房间中可找到被魔神附身的员外。

第十一魔神 火男

取得部位：胃　LEVEL 12

效果：战斗力+2　最大HP+42　代谢率+12

火男算是十分难应付的一个魔神，他会经常从口中喷出火球，玩家只有利用向横"冲刺"才能避过。但最麻烦的应该是其不断自转的一招，大家一看见他出现准备动作就要立刻逃走，千万不要恋战，而平时只要尽量跳去他的后方攻击便可。

前去妖怪逃往的后山吧　大多罗山・山中

在跟这关的BOSS(魔神)战斗前，要前对付第十四魔神"四不像"，四不像的空中自转回避攻击非常难躲过，所以在攻击它时要多加小心。而四不像的最大弱点是行动很慢，玩家只要不断跳到他后方进行攻击便行，只要站在他的背面就不怕会受到袭击。

第十五魔神 山魔神

取得部位：痛觉　LEVEL 14

效果：战斗力+2、回复力+7、最大HP+14　在受伤时手柄会震动

第一阶段：首先要应付山魔神的右臂，由于山魔神的表面是被岩石所包围，玩家必须先将其岩石外壳击破(拳头不能击破)，而最佳的时机就是当手臂于地面横扫时，那时候山魔神的硬直时间最长，而平时就要多用"冲刺"作回避。

第二阶段：为了解开浓雾让多罗罗前往寺庙，百鬼丸要继续往山中走，在途中又会再次山魔神的左臂，他的攻击模式跟右臂差不多，只是多了喷岩石的一招，笔者不多加详述了。然后在山脉中可找到一个像心脏般的岩石，先用机关枪将守卫的岩石巨人消灭，再将岩石破坏即可。

第三阶段：

百鬼丸往山顶继续前进，去到一处会涌出八只岩人巨人的地方，玩家一定要利用大炮和机关枪将它们全灭才能前进，接着再将尽头处的树藤消灭便完结。

第四阶段：多罗罗经碗公员外之村返回寺庙，寺庙又会遇上山魔神的手挡路。此时百鬼丸只好到山顶打倒山魔神的眼睛。山魔神的弱点(眼睛)处在山顶，只有用大炮才能伤害到他，因此玩家必须利用他的光线将四周的岩石巨人击倒取得弹药攻击，而攻击时最安全的地方是第一层至第二层的之间岩石，大家只要有耐性，要打倒他并不难。

第五阶段：多罗罗在寺庙中会找到山魔神的心脏，此时要先到寺庙右上方的平台取得炸弹，再利用炸弹攻击它，大约只需要命中5到6个炸弹即可取胜。

第四章 板门

前往板门吧 板门山丘

在板门的中央遇到一群小妖狐的袭击，而部分是藏在板门之上，必须跳至板门之上才能将它们击倒，其后魔神三尾狐便会出现战斗。当魔神打倒后，又要应付四十位醍醐士兵，跟他们战斗要非常小心，最好逐一击破，千万不要被他们围攻。

第十六魔神 三尾狐

取得部位：淋巴腺 LEVEL 15

三尾狐经常浮在空中，要攻击它就只有待其走到板门两端的时候。平时玩家必须善用冲刺和两段跳来回避魔神的攻击，由于魔神站在板门的时间很短，玩家一定要预先到魔神将会前往的位置等候。

跨越屋顶，寻找姐弟的嫁吧 地点：北镇·一丁目→二丁目→三丁目

多罗罗跟百鬼丸兵分两路，前者潜入北镇中进行调查。在途中有一些只有多罗罗才能通过的小路，玩家只要一直沿着地点的指示走即可。到了城的二丁目，有很多路也被房屋所挡着，只有破坏屋的大门才能前进。接着去到镇的三丁目，这样必须在屋顶上才能到达光点，这处有一些木头车可让多罗罗跳往屋顶。先往北边跳，然后沿西边的屋子走可进到达目的地。

寻找醍醐的宅邸吧 地点：醍醐军的大本营

沿着地点的指示走，不一会便会进入“甲之阵”，再经右下方的路走便可到达醍醐军的大本营，不过进入前必须打倒三十名醍醐士兵。在大本营里，有很多发射弓箭的机械，在行动时要多加小心。越过大本营后会到达黑龙桥，接着再走不久便是醍醐的宅邸，但想不到在醍醐的宅邸竟遇到第十七魔神“六尾狐”。

第十七魔神 六尾狐

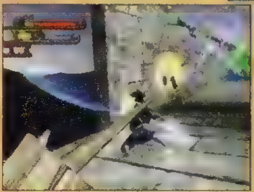
取得部位：脾脏 LEVEL 16

效果：战斗力+2、回复力+12、最大HP+14

六尾狐时常会施展瞬间移动，如果不能善用冲刺，便很难逮住他。玩家除了要不断利用冲刺来进行回避外，还要紧钉它的尾部进行攻击，尽可能不要站在它的正前方。当六尾狐的体力变成红色时便会发狂，此时一定小心回避，否则随时会被其一击致命。

破坏结界之根源

返回板门跟多罗罗会合，就一定要先破坏九尾狐的结界。而在每一个结界区域之中，玩家也必须破坏“结界神台”才能令结果消失，“结界神台”散布在结界之内，只要多加留神不难找到。而在大本营处，有一个结界需要击破墙壁上的木门才能找到。而另一个处于高台上的“结界神台”则要用大炮才能破坏，攻击时要留意大炮的轨道。



三郎太

要击败三郎太，就一定要跳到他的后方进行攻击，然后再趁他使用连续技出现的硬直时间进行攻击。三郎太的连续技攻击威力极强，千万不要被他完全命中，否则会相当危险。

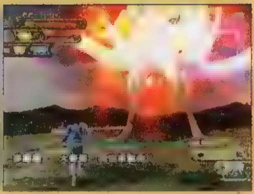
多宝丸

多宝丸的攻击范围比三郎太广阔，因此要从他的上方跳到他的后方会非常困难，必须待他硬直时才出手。当他的体力变成红色时，威力会更强，而且防守也变得严密，此时要多用L1+×键的紧急回避。

第二十五魔神 九尾狐

取得部位：LEVEL24

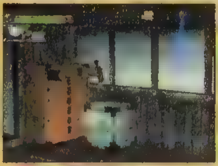
开始时，无论我方的剑等级有多强也是无法对九尾狐造成致命伤害，只有尽力攻击直至EVENT出现，这样它的威力才会减弱。九尾狐会不时召唤出小狐攻击，但玩家不用理会，反而多加留神回避九尾狐的攻击更为实际。由于九尾狐会不断在空中高速移动，因此必须多运用冲刺才能追赶上它。而当它的体力变成红色时，就要多用必杀技进行攻击，甚至大炮和机关枪也要用到。



第五章 不动与入道

走进雪山吧地点：不知火山道

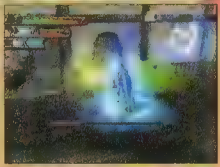
多罗罗跟百鬼丸分手后，便独自进入了雪山，在途中他发现了一座很残旧的寺庙，于是便决定潜入寻找宝藏。在寺庙的后门出去找到了“光之宝珠”，其后返回大典时，在佛像的底部发现了一个秘密通道。



经过秘道进入了四化寺的内部，在第一个房间中触动所有机关后，门便会自动大开。然后沿着回旋楼梯一直往地下走是一个广阔的大堂，在大堂里藏有宝剑可以拿取。在二楼处有一个铜锣，敲击后便经中央的跳台跳到对岸。

走进雪山吧地点：不知火山道

另一方面，百鬼丸遇上了报仇的美崎，她仍然认为是百鬼丸害死了她哥哥，甚至向百鬼丸袭击。百鬼丸将美崎击败后进入了四化寺，当他正想离开竟遇上了四化入道。四化入道经常会放出巨大的绿色光球，此招的攻击判定并不广阔，而且硬直时间颇长，只要乘机跳到他的后方攻击即可。但最麻烦的是他还会发放出绿色光球环绕着自己回旋，一定要及早回避，当他余下的体力不多时，就要穷追猛打，不要跟他纠缠。



寻找多罗罗与瀑布 地点：不知火山道→不动山

被四化入道捉着的多罗罗为了逃避魔神的追捕，用尽全力利用空中的岩石沿瀑布跳到山顶，并且将发现魔神一事告诉百鬼丸。百鬼丸绕过寺庙的后方前进，途中经过危险的断桥成功闯入不动山。而这时又遇上了缠人的美崎，由于在冰面上不能“冲刺”的原故，打起来比较麻烦。另一方面，在途中的寺庙前，百鬼丸遇上了第十六魔神“雷魔神”，此魔神擅长使用雷电，要打败他需要花不少气力。依照着地点的指示前进，途中有大量敌人向我方进行袭击，直至走到右上方发出亮点的地图，终于在那里找到了多罗罗，但同时第二十八魔神“百面不动”也完全苏醒。

第二十六魔神 雷魔神

取得部位：背肌 LEVEL 25

效果：战斗力+6、最大HP+14、代谢率+3

由于雷魔神时常浮在空中，因此一定要用跳跃攻击来对付。最留意雷魔神在余下最后一条体力便会发狂，经常利用雷电包围自己四处撞来撞去，此时必须多利用冲刺来进行回避。

第二十八魔神 百面不动

取得部位：鼻子　LEVEL 25
效果：战斗力+2、最大HP+12、安定值+6

百面不动也是浮在空中战斗的魔神，因此使用跳跃＋重攻击是最为有效的方法。

由于在冰面不能进冲刺的原故，因此玩家最好先引诱魔神移动至一般的雪地上战斗。当百面不动使出前方的雷击时，出现的硬直时间会非常长，这是正是攻击的最好机会。

走往下山的路吧　地点：四化寺

进入四化寺打倒四化入道后，便可以返回此关入口处附近的通道，打破挡路的不动离去。

第二十七魔神 四化入道

取得部位：左手　LEVEL 27
效果：战斗力+6、战斗力+7　二刀流

返回四化寺的深处便会找到四化入道，虽然他的攻击模式跟之前差不多，但由于房间比以前大，要逮到它就更加困难。在平时要不断围着他走，目的是避过入道的绿色光球。当入道的体力变成红色时，就要会冲向百鬼丸，此时一定要想办法回避后再加以攻击。

第六章 地狱堂

前往被妖气围绕的村镇吧　地点：雕刻师之镇

进入雕刻师之镇，发现镇内充满着死灵战士，而且还会遇到不少妖怪，对付他们颇费气力。但最令人意想不到的是竟然在镇中遇上了被魔神附体的美崎，她的实力比以前强得多，幸好体力并不多，只要全力攻击她的背面便能取胜。

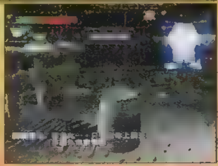
依照地点的指示走将会到达“妖魔之森”，虽然说是妖魔之森，但只不过是迷宫内的地形相似，大家沿着左→上→上(魔神)→右→右→右→上便能到达地狱堂，而途中会遇上第四十一魔神“草笠无僧”。

第四十一魔神 草笠无僧

取得部位：眉心轮　LEVEL 45
效果：敏捷性+10、最大HP+7、好运+9

草笠无僧的LEVEL高达45，假如玩家手上没有高于LEVEL 45的武器，我方的攻击力便会大减。草笠无僧懂得瞬间移动，要逮到他并不容易，玩家最好在魔神使用舌头攻击时进行反击。

潜入地狱堂地点：地狱堂



进入地狱堂后，百鬼丸和多罗罗会暂时分开，玩家要操控多罗罗经小路潜入地狱堂之中，并且要在三分钟内完成。在地狱堂门口的左方有一条小路可走，敲破墙壁及越过满布了针的陷阱进入后园，经地上铜钟跳上右上方的树枝，接着再跳到屋顶去，接着避过喷出火炎和冰的石像往右走，在尽头处有一把剑，此时可暂时不理，先跳到上方的小平台，之后再跳到屋顶进入地狱堂。

第三十三魔神 浑身号

取得部位：右眼　LEVEL 30
效果：战斗力+2、敏捷性+9、最大HP+14

浑身号的移动速度很快，如果不是趁他出现硬直进行攻击，就很难命中他。最安全的方法当然是等待魔神冲过来或者放绝招后，再绕着他的后方进行攻击，而平时则不断向左右进行冲刺即可。

穿越森林并前往村镇入口吧 地点：地狱堂

杀掉一百只魔物后，百鬼丸和多罗罗便分开前往村镇的入口，而途中又要再次经过妖魔之森，玩家只要顺序朝下→左→下→下→左→下→左→上→上→上→右→下→下走即可。当成功后离开妖魔之森后，就会遇上第二十四魔神“招徕鬼”。

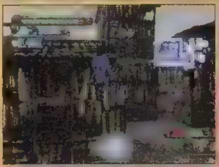
第二十四魔神 招徕鬼

取得部位：大胸肌　LEVEL 33
效果：战斗力+6　最大HP+14　代谢率+3

招徕鬼的攻击一点也不强，问题是他会不断地召唤出一些小怪物袭击我方，应付他们时很容易会受到招徕鬼的攻击。事实上，笔者比较建议不要理会四周的喽罗，只利用招徕鬼投出来的炸弹来消灭他们。至于平时只要小心招徕鬼跳跃攻击和他投出的炸弹即可。

第七章 无残帐

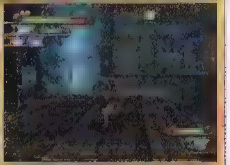
前往醍醐景光的城堡吧　地点：醍醐领地・北镇→醍醐城大门

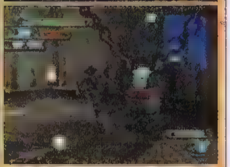


醍醐景光的城堡外是一个残破不堪的小镇，四处的通道已被阻塞，玩家需要利用木头车跳到屋顶来行走。先进入镇的内部，在正中央的位置有一辆木头车，经木头车跳上屋顶后往北方跳，然后再跳到东北面的外围，由该处前往发光的地点，再跳上楼梯前往醍醐的地堡。

在醍醐的城堡前要先杀掉30名武士，而其中八名前手是处于高塔上，玩家需要将高塔的四根柱子砍断，才能令武士由高塔掉下来。

找寻城堡吧地点：醍醐城一楼

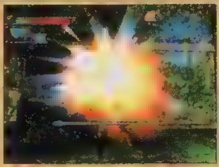
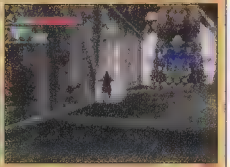




在醍醐城一楼的地面有很多喷火的机关，所以在行走时要特别小心。经一楼左面跳到二楼，然后到右上方的房间，途中的封印暂时不用理会。但要留意，如果发现房间是使用铁制的门，就代表必须敌人全灭后门才会打开，至于石巨人的房间必须要用大炮应付。

通过多个需要敌全灭的房间后，会发现一个骷髅机关，这机关可以转移桥的方向。不过开动铁桥电源的机关在一楼右上方，所以玩家需要由骷髅机关处跳回一楼，启动附近的开关键。成功后，再从一楼的左下方跳回二楼，开动控制铁桥方向的骷髅机关，然后过桥，但要留意过桥后还有一个骷髅机关(在刚过桥的位置)，玩家必须启动它将铁桥变回原貌才可，否则之后无法前进。沿着路一直走，躲过针刺陷阱后会发现一个骷髅，击破它后之前封印便会打开。经原路返回，在途中会发现解开了的封印，由该处跳下去即可。

寻找村人并出手拯救吧　醍醐地・地下

由于只剩下多罗罗一人，因此尽可能不要跟敌人交手。跳到石柱的上方，启动地图上发光的机关后，地下的门便会打开。进入房间后会遇上“魔神战车”，手无寸铁的多罗罗必须拾取放置在墙边的炸弹还击，此时玩家最好先按下右摇杆转换视点，否则很难拿取炸弹，最后只要利用炸弹将战车炸至洞底即可取胜，至于炸弹是无限的，所以大家不用担心。

打败魔神后便可前往地下室，玩家需要将所有敌人全灭后才能继续前进，而对付岩石巨人时可用烟雾弹。接着在监牢处只要救回十名被困村民即可，但要小心部分监牢里藏有敌人。成功救助村民后，之前的魔神战车又会出现，此时需立刻运用冲刺往下方逃走。

第三十一魔神 魔神战车

取得部位：牙齿　LEVEL 29
效果：最大HP+14、安定值+12、代谢率+12

再次与魔神战车进行对决，而多罗罗可以使用的武器就只要两边木台上的炸弹。由于普通视点很难才能取得炸弹，因此玩家必须善用自由视点（按下右摇杆），而平台上的两个饭团待体力下降至一定程度时才好去取得。

找出在最上层的醍醐景光吧 地点：醍醐城 一楼→二楼→三楼

又回到了百鬼丸这一边，沿着路一直由一楼走到三楼，在三楼处可找到一个记录点，在记录点右方房间中有一个魔神，虽然此魔神并非一定要击倒，但为了增强实力还是早一步干掉他好。

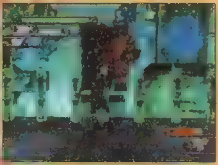
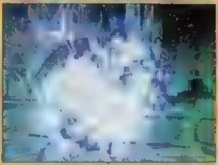
第三十八魔神 鬼夜叉

取得部位：肺　　LEVEL37
效果：战斗力+6、最大HP+42

鬼夜叉和夜叉的攻击模式可说是大同小异，玩家可趁她使用雷击时绕到其后方进行攻击。而闪避魔神由高空射下来的光束时，就必须要掌握好时间，太早冲刺便反而会被命中。

找出在最上层的醍醐景光吧 地点：醍醐城 三楼→四楼→天守阁

继续走便会遇到魔神之子“三郎太”，他的实力非同小可，玩家一定要耐心地进行战斗。在战场上有很多喷火的机关，这些机关只会伤害到我方，对三郎太一点效果也没有。而我方的攻击时机就在三郎太使用连续攻击后的硬直时间，但要小心被他的剑风击中。

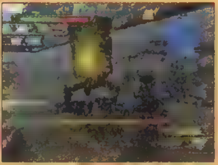
打倒三郎太后，大家会发现左方有一条被喷火装置阻塞着的通道，其实那里是跳得过去的，在里面可找到第四十魔神“白神龙”。接着经升降机前往醍醐城四楼，再由左边的升降机前往之前困着村民的监牢，由下方的通道到城外可找到魔神。

沿路走出城的外围，在该处也有两位魔神，他们分别是第三十五魔“神铎鬼神”和第三十七魔“神脏奇虫”，前者可取得“生殖轮”（回复力+12、安定值+12、好运+9），后者可取得“心轮”，由于这两位魔神的类型以前出现过，因此笔者不加以详述了！

把两位魔神消灭后好像无路可走，但其实在“神铎鬼神”和“神脏奇虫”中间的通处是有一个位置可以往下跳的，大家只要细心观察便能发现。跳到下层后，在一个满布了小机器人的房间中会发现秘剑・鬼神，务必要取得。把另一房间的岩石巨人全灭便可继续前进，而本次等待着百鬼丸的是二十名醍醐士兵，将他们全数击倒后，接下来的就是醍醐景光了！

第三十九魔神 三脸怪

取得部位：顶轮　LEVEL 40
效果：耐久力+10、最大HP+7、好运+9



此头目的攻略法之前已经讲过，玩家必须等待三脸怪不是红色脸时才能进攻，否则只会令自己受伤。而本次战斗的场地比之前狭窄，所以更要小心魔神喷出的火炎。

第四十魔神 白神龙

取得部位：头盖骨　LEVEL43
效果：战斗力+1、耐久力+15、最大HP+7

白神龙很喜欢利用自转来进行攻击，玩家只要能够洞察他使用自转攻击，就能轻易对付他。

第四十三至四十七合体魔神 蛇尾吐火殿

取得部位：不明　LEVEL 46
效果：不明

其实蛇尾吐火殿只是个外强中干的魔神，他攻击主要是向前攻击，只要在他硬直时攻击便行。不过当魔神的体力变成红时，便会使出强劲的雷电攻击，此时玩家一定要小心，硬拼将它击倒吧。另外最好选用LEVEL高于46的剑，否则我方的战力会大大减低。

魔神 多宝丸

LEVEL 47

多宝丸绝对是很难对付的魔神，攻击力强，招式也非常恐布。玩家一定要多用冲刺四处躲闪，然后再用跳跃＋重攻击来对付他，在多宝丸的体力没有变成红色前问题不大。但当多宝丸的体力变成红色时便会开始发狂，要完全避开每一击根本不可能，此时只好不断地左右冲刺，尽量避开他的光弹攻击，然后再进行攻击并用必杀技来对付他。

终章

第四十八章荒霸鬼神

当玩家取回百鬼丸的四十七个部位后，便会自动进入最终章。而最终章只是对付魔神“多罗罗”，不过在战前玩家必须返回醍醐城的天守阁取得“八云之剑”，否则很难做到最后的48HITS COMOBO。

第一形态：玩家要利用大炮攻击魔神，而击破黑色的桶可取得弹药。

第二形态：先站在画面的右上方，在该处不会受到魔神的尾巴攻击，然后待尾巴接近时再加以攻击。接着再利用其尾巴跳到魔神的头部攻击，重复几次后即可战胜。

第三形态：利用冲刺避过魔神的攻击，然后由魔神的尾部往背部走，击破魔神的六块背骨即可，笔者建议使用雷击的必杀击。当在魔神背部掉下时，可不断按上+×键来回避魔神攻击。

第四形态：魔神会不断向百鬼丸冲过来，玩家要先利用跳跃+重攻击打停他，接着落地后再连按轻攻击，但配合的时间要非常好，否则只要有一击未能命中魔神就会被他撞开。将魔神的体力降至0时，他的心脏就会掉出来，此时要利用连击模式（长按△键发动）连续攻击他48次才可，但假如之前已取得八云之剑，那么问题应该不大。

隐藏魔神的打法

第一章

第三十二魔神 魔魔蛾

取回部位：喉咙　LEVEL 44

条件：完成第七章，取回右脚后返回竹林，利用强化的大炮炸开石头

此魔神藏在竹林的左方，而阻挡着路的大石是在红光点北方，并非发出红光点的地点，大家必须留意。而魔魔蛾经常会空中高速移动，必须要善用跳跃＋重攻击。另外，它还懂得使用毒攻击，玩家可用防毒的剑来应付。

第二章

第二十二魔神 龙魔神

取回部位：肝脏　LEVEL 41
效果　回复力+15、最大HP+35、代谢率+12

条件：完成第七章，取回右脚后返回神社，打倒墓前的藤条妖怪

此魔神的战法其实在本篇故事中已经提及，玩家只要小心魔神的自转攻击便能轻战胜，难度并不高。

第三章

第三十六魔神 魔神·美崎

取得部位：右脚　LEVEL 35

效果：战斗力+1、敏捷性+15、最大HP+7 能令大炮的弹数增加及威力上升

条件：完成第七章后返回猿田神社

美崎的实力已大幅地提升，尤其是移动方面非常敏捷。玩家特别要留意美崎全身喷火时冲过来的一击，因为速度极快，所以很难回避。在一般情况下，应该多利用冲刺在美崎的身旁绕圈，待她的连续技落空出现硬直时才发动攻击。打败美崎后，附在她身上的魔神便会出现，由于魔神只会不断地逃走不懂得反击，因此只要追打即可。成功取得右脚后，百鬼丸便能够使用威力增强了的脚部火炮，打破一些挡路的巨大岩石。

第四章

第二十一魔神 猫又

取得部位：海底轮　LEVEL 20

效果：回复力+12、最大HP+35、好运+9

条件：斩断北镇一丁目北方的树木，并移动至红色光点处

猫又会使用的招式十分单调，主要是前抓和冲刺抓，要躲过一点不难。不过他的行动速度颇快，攻击后的硬直时间又短，所以经常要和他硬拼，以力量来决胜负，如果能够连续地使用跳跃＋重攻击，就可以使魔神出现硬直。

第二十九魔神 猿魔翁

取得部位：肋骨　LEVEL 27

效果：战斗力+1、耐久力+15、最大HP+7

条件：在北镇三丁目斩破四座发光的妖狐像

猿魔翁的攻击方式就如大猩猩，经常四处乱爪，只要不断跳到他后方就能躲过。当猿魔翁的体力变成红色，他便会四处跳来跳去，此时玩家要预测其落点进行追击，否则很难命中他。

第十八魔神 爆裂童子

取得部位：大脑新皮质　LEVEL 17

效果：耐久力+8、安定值+12、好运+12

条件：在南镇·黑龙桥击破墙壁上的木板，并移动至红色光点处

爆裂童子很喜欢四处跳来跳去，只要留意他落地时造成的爆风便可。此外，爆裂童子的背包经常会放出炸弹，在攻击他的背面时要多加小心，最好一看见他扔下炸弹就立刻逃离。

第二十三魔神 死神

取得部位：甲状腺　LEVEL 21

效果：敏捷性+5、安定值+15、代谢率+12

条件：击破最左上的神台，之后移动至红色光点处

死神算是一个颇难应付的魔神，因为他的封印阵不但能够保护自己，而且还会向四周发射火球，如果太接近他就会受到伤害。由于封印阵的发动时间很短，因此在战斗时只能采取一击脱离的战术，还要预测他将会使用什么招式，以免遭到反击。另外，死神向前方发射火球时的硬直时间非常长，玩家可在那时候全力攻击。

第五章

第三十魔神 巨大苍炎车

取得部位：骨髓　LEVEL 29

效果：战斗力+1、回复力+12、最HP+7

条件：打倒不知火山道入口附近全部火轮妖怪

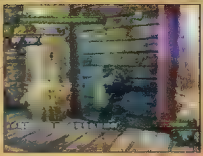
火轮妖怪其实就在红点周围，要找到他们并不难。至于巨大苍炎车跟之前同类型的魔神差不多，主要是攻击他的两侧，尽管避免他的火炎击中。而在平时玩家可以躲在岩石的后方，这样就能令巨大苍炎车停顿下来，减低被他撞击的机会。

第三十四魔神 魔头

取得部位：大肠　LEVEL 31

效果：战斗力+1、最HP+42、代谢率+12

条件：在四化封深处的大房间中攻击二楼处的机关



跟魔头战斗一定要有耐性，因为他经常会以无敌的状态四处撞击，玩家一看见他变成红色就要立刻回避，直到他停下回复原来的颜色后才可进行攻击。而当魔神从头部喷出冰块时，就要立刻冲刺，绕到他的后方进行攻击。

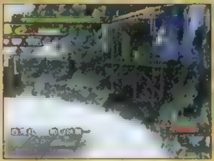
第四十二魔神 牛魔王

取得部位：骨盘　LEVEL 46

效果：耐久力+15、敏捷度+10、最大HP+7

条件：由高处跳下，踏中地面的机关

牛魔王的等级高达46级，在未取得第七章的强力宝剑前，要对付他一点也不容易。牛魔王的攻击力超强，如被击中会受到相当多的伤害。牛魔王的最大破绽是在他使出回转攻击后出现的硬直时间，玩家只要冲刺躲开他的回转攻击，然后再攻击他的后方便可。



六大宝剑取得法

八云之剑

取得方法：完成第七章后，于醍醐城天守阁里取得

双云之剑

取得方法：完成第七章后，于醍醐城内多罗罗被困的监牢中找到

秘剑·鬼神斩

取得方法：于醍醐城内，解破满布机械人偶房间中的机关后取得

秘剑·残月

取得方法：完成游戏一次后，在地狱堂左边的通道中找到（以前放置铜钟的位置）

秘剑·曼珠沙华

取得方法：在魔神“魔蛾蛾”隐身地前的花圃可找到

秘剑·凤凤丸

取得方法：第七章，在进入醍醐城后的第一个大房间，凤凤丸藏于右方的柱子之上，需要在柱子上连跳才能获得。

其余宝剑取得方法

除了以上六把神剑外，其实还有不少有名的宝剑待大家发掘。而取得方法很简单，玩家只要利用连击模式，以30HITS的佳绩打倒特定怪后，便有机会从怪物身上掉下。如果大家已取得“八云之剑”，要做到30连击一点也不难，因为八云之剑的效果能够使玩家的连击次数乘三，也就是只要做到10连击便可以，非常简单。

妖魔之森地图

饿鬼封剑	从“饿鬼”（红色）身上掉下。
骨崩封剑	从“怨灵武者·二刀流”（红色）身上掉下。
飞燕剑	从“怨灵武者·二刀流”（红色）身上掉下。
岩碎剑	从“石男”（白色）身上掉下。
八双村正	从“傀儡苦来”（机械人偶）身上掉下。
金刚刀	从“骸骨武将·柴刀+盾”（红色）身上掉下。
天衣无缝	从“白目”身上掉下。
土似驱	从“溶化岩”身上掉下。
法师的训练刀	从“骸骨武将·矛”身上掉下。
红师子之剑	从“涂鸦墙”身上掉下。

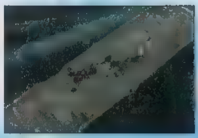
完

© 1995 2004 Konami Computer Entertainment Tokyo

幻想水滸伝IV
GENSOSUIKODEN

第5章

第三段漆黑梦境



众人凯旋而归，可是当我回到码头时，却因为之前动用罚之纹章的力量而虚脱晕倒，使跟在我身后的哲波等人大惊失色。

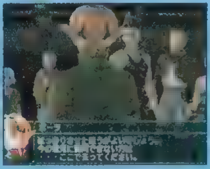
我再度进入漆黑的梦境世界，往前走向光点会听到一名男子提及姬卡，而姬卡则称该男子名为艾多格（エドガー），这时第三人对艾多格说本次他们要对付的海盗薄有名气，叮嘱对方需小心，而说话的第三人原来就是那个布兰多。

我往前走到下个光点，听见布兰多在叫唤着艾多格，后者显然受了伤，布兰多说对方不能死在这里。第三个光点听到布兰多提及某种光亮，显然他遇到什么怪事。第四个光点听见布兰多叫人快点救他，然后就会见到布兰多的影子，将他击杀后。布兰多对姬卡说他要先走一步了，然后化成灰烬。

同伴之间的共识

当我醒来发现身在自己的房间内，而哲波、吉艾露和普拉三人关切地看着我。起床后，普拉劝我应该多点休息，而吉艾露告知来犯的是古洛古第三舰队，因此不排除有其他舰队的可能性。

我离开房间走到通往酒吧的第二甲板通路，我隔着门听见其他同伴在谈论我的事。原来赤木对罚之纹章会寄生在人身上这事感到害怕，因为终有一天我会被蚕食至死，到时总会有人被寄生。不过除了赤木外，别的人都不害怕，反而更担心我的安危。终于，普拉想出一个方案，就是大家尽量帮我减轻负担，只要我不再使用罚之纹章，自然就不会遭遇不幸，纹章也不会转移到别人身上，同时她也指我从来都没有勉强大家留下，若不认同这方案的人可以现在就离去。结果所有人都愿意留下，而赤木也勉强答应了。



接下来找同伴进队，笔者建议使用赤木和水木，虽然两人目前只有LV.25，但往后却是相当有用的角色，一来可以学习协力攻击，二来水木超敏捷的行动力对日后有很大帮助。

古洛古军袭来

接下来我离开根据地（这时曼卢已不在），当我走到山崖道中段突然听到有号角声，于是折返根据地去，发现酒吧内空无一人。进入作战室看见大家齐集在那里，而释治则冲进来，他开口第一句就是求我，拉曼达以为对方又想叫我使用纹章力量。其他人纷纷说绝对不行，就连赤木也责备对方究竟把人命看作什么。

释治忙解析他不是这个意思，叫大家先听他的话。此时里诺与菲蕾雅也进来，释治原来是请我守护国王与公主，此话令听得大家很迷惑。里诺告知我们身处的根据地其实是他所建造的船，而一向沉默寡言的托布更告知船其实是国王委托他建造的。

里诺表示因为他对于国家舰队相当耽心，所以才下令建造该艘船，然而由于现在事态急速变坏，惟有提早动用，希望我能率领大家一起利用此船逃离奥贝路，同时又请我代他去召集国内愿意上船的人一起来。这时菲蕾雅表示她与我同行，里诺在叮嘱女儿小心的同时、告知本船需要一位医生，并再三劝我别再用左手的纹章。

召集逃亡居民

我和菲蕾雅离开根据地后（此时只能带支援角色锡德里克同行），画面会转到古洛古军舰队船室，特洛依寄怪为何奥贝路王国一点应战的意思也没有，但他相信奥贝路国王不会这么轻易就举白旗投降。估计对方一定有什么计策，命士兵叫冈顿去打探一下。

我与菲蕾雅在奥贝路王国，分别与街上所有的人谈话，其中与站在楼梯附近的医生优（YU/ユウ）谈话后他会加盟。至于町上只有四人愿意随船逃走，而且有次序，在游说村民达一定数量时会有根据地同伴在忙碌的画面，以及古洛古军舰进侵的剧情：

一）设施街晒衣服地方并旁妇人
二）道具店前的灰发男子
三）晒衣服地方另一名妇人
四）码头上穿蓝衣的男子

人物名称：阿德里安诺（ADRIENNE/アドリアンヌ）
地点：奥贝路王国交易所／中途港
加入条件：与对方谈话后就会加入。若是没有加入的话，第6章以后则需要前往中途港并持有“银槌（シルバーハンマー）”才会加盟。

分别找齐四名村民后，菲蕾雅会叫我返回根据地去，当两人到了崖道上，菲蕾雅却决定留在岛上，请我代为告诉其父亲自己要与留守此岛的人共同进退，说罢便与我挥手道别，并叫我不用担心。

船根据地启航

回到根据地的作战室找里诺，释治发现不见了菲蕾雅，而里诺也猜到了女儿的心思。但释治很惊讶，问为何不阻止她，里诺却认为始终也要有人领导留守此岛的人，又说女儿性格与她的母亲相似。关心公主安危的释治决定留下，并拜托大家保护国王，里诺也他好好照顾菲蕾雅，另外里诺还叫释治代他传达给村民，要他们忍耐。接下来里诺问我是否出发，我便决定正式起航（行かましょう！）。

另一方面，在古洛古军战舰上的特洛依收到士兵报告，原来冈顿发现居民在岸壁上集合，特洛依觉得事有蹊跷，决定亲自去确认，命其他船处于待机状态。

回说离开根据地的释治走到崖道上，看见远处出现特洛依的战舰，便大声警示大家早点出发，而他就以一些挑衅的动作企图引开对手注意力。古洛古士兵透过望远镜看见释治的动作忍不住大笑，特洛依则命大家要加紧防犯。

释治见战舰逐渐逼近，于是又催促里诺快点。在根据地内的托布向里诺报告一切准备就绪，而里诺决定将此船的指挥权交给我。我果断地令下出航，托布便会指挥炮手将崖壁轰破。当然，这样的巨响任何人也听得见，特洛依知道崖内肯定有问题，于是下令纹章弹随时准备发射。

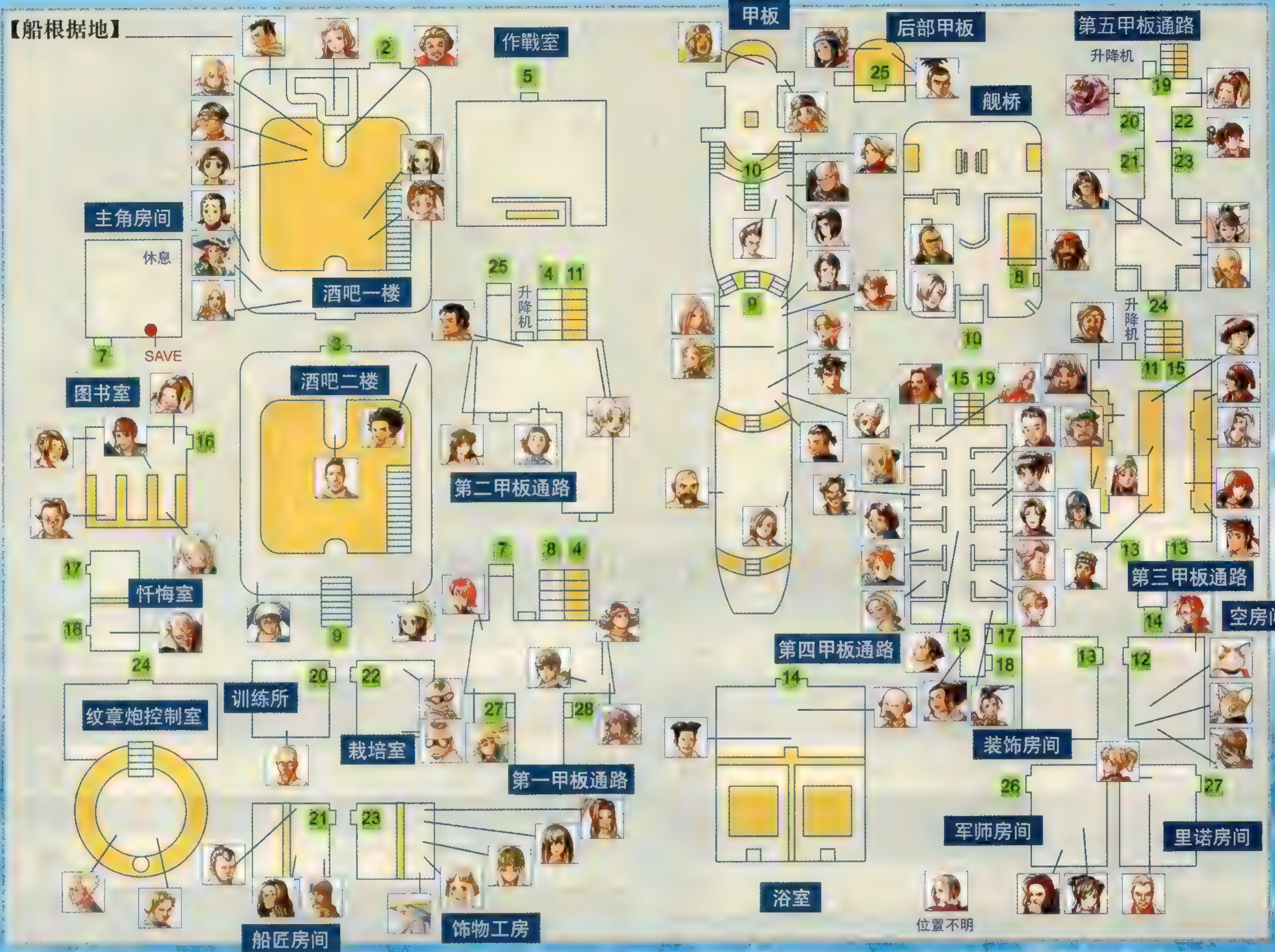
里诺对自己的誓言

船根据地终于都从山崖内冲出，里诺下令全速前进，至于特洛依也毫不留情地向我船发炮，可是因距离太远，加上船已迅速驶到崖后而没有命中。士兵忙问是否要追击，特洛依觉得穷寇莫追，下令照最初计划全员登陆。

船平安出海，拉曼达说以目前的实力的确不宜与敌军交战，里诺只好在对着逐渐远离祖国向女儿、老臣及民众道歉，立誓不久的将来一定会回去。

至于特洛依登陆后便率兵到王宫前的庭园，对着被召集的民众，颁布会在此地

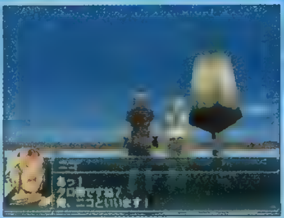
【船根据地】



设置古洛古临时政府，一切都要听古洛古的指示，古洛古军的士兵自然大声欢呼，至于菲蕾雅与原居民只好暂时啞忍，释治则只担心国王的安危。

这时我可在船内活动，当我要进入船舱时会有事件发生，我们碰上海盗姬卡的船，双方在彼此的船甲板上对话，姬卡说已经看见对方刚才的作战，里诺却自嘲那只不过是逃跑而已。这时姬卡告知她们正要回航，邀请己方同行，反正己方暂时没有目的地，所以决定随对方而行。

船根据地说明



此时先进船内，以后每次自由行动都会在主角的房间开始，在主角房外的角落有一个名为“目安箱”的东西，调查可以看到同伴的投书，谈谈他们在船上的感受。于船上任何地方都可以记录，而调查主角的床便能休息，而某些同伴的出现条件必须靠此出现。

在此认识一下船根据地内有什么新设计。这里会划分为多层，并且会发现一些自动加盟的新同伴，包括在甲板上负责了望的尼科(NICO／ニコ)，船根据地第四甲板空房负责绘画航海图的春户(HARUTO／ハルト)，以及第五甲板纹章炮控制室的帕普罗(PABLO／パブロ)。

而早已加入的托布能于第五甲板的船匠房间内找到他，可将冒险途中得到“海之纹章片”和“帆布”来改造船根据地。前者能装备在船上，提升船的耐力及移动力；后者可以改变船的帆布式样。贾托列位于第三甲板开设道具店，那里售卖各式装备，更会随着主角在锻冶屋合成的物品的增加而变更货物名单。莉莲会在第五甲板开设饰物(アクセサリー)工房，能将从敌人收集的物品制成价钱昂贵的饰物。

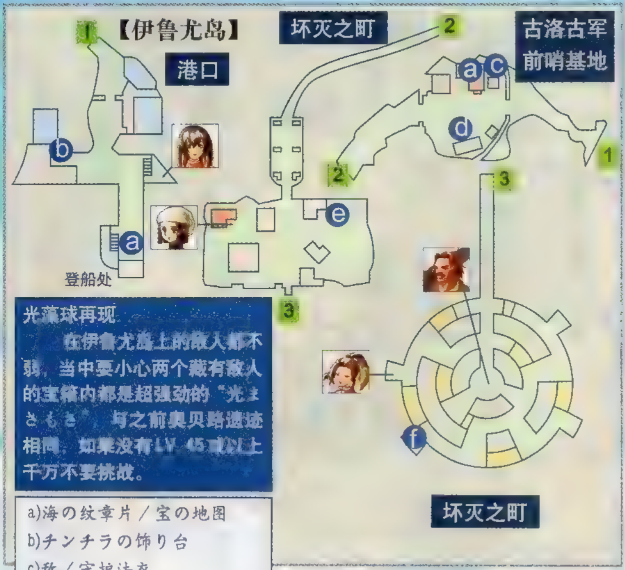
船根据地主要分为六层，第一和第二甲板与之前的根据地相若，第三甲板是商店，第四甲板是居住层，第五甲板是特别设施，大家可以参考地图来确认所有角色在船上的位置。

展开找寻同伴之旅

这时己方可以自由在海上航行，因此建议先去找寻一些新的同伴，同时由于战斗角色已超过四人，因此可以在编排队伍时设定第二及第三部队，并且为所有队中角色的武器升级(最少LV.7)，于航行中遇到敌人时甲板的战斗便能更换队伍。因为不同的海域出现的敌人的强弱不同，由于打倒强敌能连升多级，同时可为特定的组合学习协力攻击，所以这对往后冒险很有帮助。

海上敌人资料

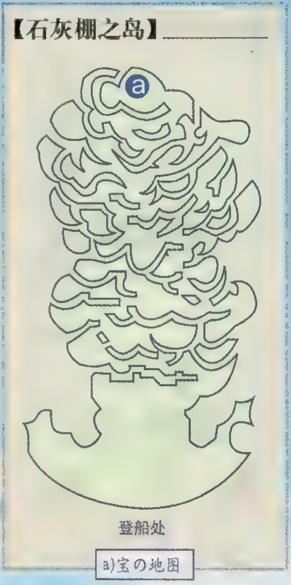
出现海域	名称	等级	最大HP	获得金钱
全海域	フライリザード	26	350	380
全海域	海もさもさ	28	250	500
中途岛海域	大陆贝	50	6000	15000
中途岛海域	大陆贝(触须)	45	1000	500
伊鲁尤海域	トガヤモリ	37	350	1000
伊鲁尤海域	赤エイ	37	330	880
伊鲁尤海域	鬼もさもさ	35	250	750
拉兹利尔海域	アイスバード	38	318	900
拉兹利尔海域	ドロドロウオ	5	16	80
拉兹利尔海域	キラーフィッシュ	36	280	800
拉兹利尔海域	ワカメこぞう	6	30	80
海贼岛海域	カニモドキ	34	203	700
莫尔特岛海域	くらげおとこ	29	197	400
无人岛海域	メたルカラブ	38	1200	3500
无名岛海域	リヴァイアサン	50	5000	8000
奥贝路海域	ぷちエイ	23	214	340
奥贝路海域	ポイズンリサード	23	230	350



光藻球再现

在伊鲁尤岛上的敌人都不弱，当中要小心两个藏有敌人的宝箱内都是超强劲的“光まさもき”，与之前奥贝路遗迹相同，如果没有LV 45或以上千万不要挑战。

a)海の纹章片／宝の地图
b)チンチラの饰り台
c)敌／守护法衣
d)宝の地图
e)敌／英雄の铠
f)古い本7卷



现阶段可加盟同伴一览

人物名称：玛奥(MAO／マオ)
地点：船根据地第五甲板
加入条件：在主角房间睡觉后出房间，会听到托布与玛奥交谈。前往第五甲板栽培室就会找到他成为同伴。可请对方种植回复MP的蘑菇。

人物名称：纳奥(NAO／ナオ)
地点：船根据地第五甲板
加入条件：玛奥(マオ)成为同伴后，在主角房间休息后，会听到托布和纳奥说话，前往第五甲板栽培室就会找到对方正式加入。

人物名称：雨月(UGETSU／ウゲツ)
地点：拿拿鲁岛
加入条件：丽塔(リタ)成为同伴后，前往拿拿鲁岛与雨月谈话便会加入。往后可于船的后甲板付100元钓一次鱼。

人物名称：白峰(SHRIAMINE／シラミネ)
地点：后部甲板
加入条件：雨月(ウゲツ)成为同伴后，前往船根据地后部甲板与雨月谈话进行钓鱼迷你游戏，便会将白峰钓上来成为同伴。往后于后部甲板可命对方设置拖网，经过航行后再找对方收网，能打捞到许多东西。

人物名称：姬恩(ジーン)
地点：拿拿鲁岛
加入条件：与露天浴场的居民谈话后，前往丘之町与防具店前的居民说话，接着到纹章屋内和店主交谈便能令她加盟。

人物名称：曼卢(MANU／マニュ)(
地点：拿拿鲁岛
加入条件：于第4章奥贝路王国崖道曾利用对方的升降机，然后在第5章前往拿拿鲁岛的旅店与之谈话就会入加。船内会追加升降机。

人物名称：莉兰(LILAN／リーラン)
地点：尼尔岛附近海域
加入条件：白峰(シラミネ)成为同伴后，于后部甲板设置拖网，然后于尼尔岛附近航行就会网到莉兰并成为同伴，会与莉莲一起经营饰物店。

人物名称：娜泰莉(NATALY／ナタリー)
地点：伊鲁尤岛
加入条件：在坏灭之町与站在屋前的娜泰莉谈话就会加盟。在酒吧二楼可请把收集的“视窗装饰”交给对方，然后将之改变。

人物名称：伊撒克(IZAK／イザク)
地点：伊鲁尤岛
加入条件：在交易所购买“花种(花のたね)”后，前往坏灭之町深处与对方谈话便会加入。

人物名称：凯蒂(KATE／ケイト)
地点：伊鲁尤岛
加入条件：带着水木(ミズキ)随队前往坏灭之町深处与对方谈话便会加盟。

人物名称：袋助(TAISUKE／タイスケ)
地点：无人岛
加入条件：进入洞窟的地底湖发现袋助，谈话后回到洞窟外取得对方的衣服，再到地底把衣服交给他。之后离开洞窟再进入与对方说话就会成为同伴，在第五甲板开设浴室。

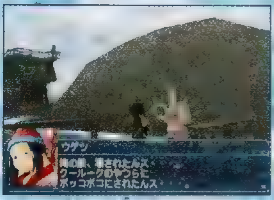
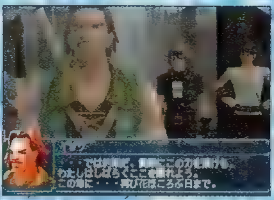
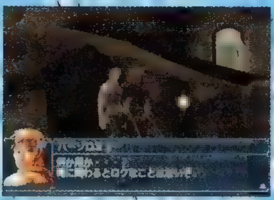
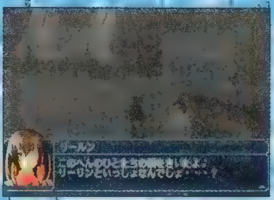
人物名称：碧琪(VIKI／ビッキー)
地点：尼尔岛
加入条件：于经过吊桥时对方会突然出现，往尼戈波多村落后折返会再遇对方，与之谈话后就会成为同伴。以后在船内与她谈话便能使用瞬间移动传送到曾去过的地方(因故事发展而必须再去的地方不能使用瞬间移动)。

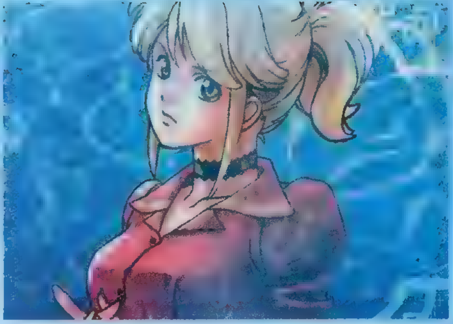
人物名称：巴索罗密(バーソロミュー)
地点：尼尔岛
加入条件：先在酒吧二楼阅读派诺(ペロー)的新闻创刊号，会读到有关巴索罗密的消息，接着前往尼戈波多村落找全在上层屋中的他就会成为同伴。

人物名称：莉玲(LILEN／リーレン)
地点：无人岛
加入条件：袋助(タイスケ)成为同伴后，前往无人岛的地底湖会找到莉玲，与之对话就会加盟，会与莉莲一起经营饰物店。

人物名称：莉侬(LILON／リーロン)
地点：史诺事件以后
加入条件：与海盗谈话听到有关莉侬的传闻，乘船出海后回海贼岛，然后再出海并于岛前徘徊就会发生莉侬对话事件而加入，她会与莉莲一起经营饰物店。

人物名称：莉露(LILOON／リールン)
地点：伊鲁尤岛
加入条件：已找到之前的四名人鱼成为同伴，然后前往伊鲁尤岛码头东面与莉露谈话便会加入，会与莉莲一起经营饰物店。

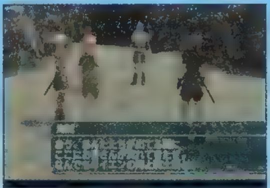


海盗大本营

这时海图上会出现海盗岛的位置，前往该岛后姬卡会叫大家进酒吧内。想不到姬卡与里诺彼此认识，西古多问为何古洛古会急于向奥贝路王国进攻，里诺认为对方是觊觎南方的丰富资源，但真相是否如此他也不敢肯定，但值得注意的是纪雷商会的介入，那才是关键所在，而其他人知道涉及纪雷商会都显得一脸厌恶。

不过擅于分析的西古多认为，若是古洛古与纪雷商会联手，对他们来说实在不妙。最终双方决定合力对抗古洛古，而里诺也专重作为船长的我意见，于是问我是否与这些怀有共同目的的人合作。当然我不会拘泥于对方的身份，请姬卡与我一起作战(キカさん。一緒に戦いましょう!)，姬卡一口答应，这样便会有五人加盟，并且在海战时多一艘船可用。

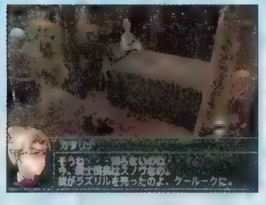
重遇卡泰莉娜



离开海贼岛后继续到各岛屿继续搜寻同伴，当人数超过30位后，便返回海贼岛(有碧琪的话便找她作瞬间移动)。入口的海盗会告知当大家出海期间，有客人漂流到这里来，对方自称是加尔安海上骑士团的人。我们听说是骑士团成员都感到兴奋，海盗又说目前那人正在姬卡的房间疗伤。

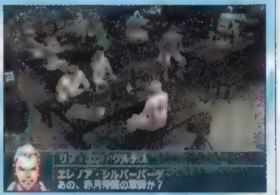
进入姬卡的房间赫然发现那人竟是卡泰莉娜，对方看见我仍然生存感到很惊讶，更因此触动伤口。她说最好现在便杀掉她，因为她很痛恨我。一旁的普拉忙问对方为何这样仇视我，卡泰莉娜发现普拉他们后便问对方为何要与我一起，普拉便表明因她们相信我是无辜的。

但深信我是凶手的卡泰莉娜根本不理，还指她们这样做只是助纣为虐。不过她又说现在也没有人去制裁我们了，我忙问自己是否被查出是无辜的。卡泰莉娜却告知拉兹利尔已被古洛古以帮助为由而占领了。吉艾露听后大吃一惊，问骑士团的人怎样了？对方回答，对抗的人已被杀，其他的她也不清楚。



不过卡泰莉娜又说身为骑士团长的史诺是将国家出卖给古洛古的元凶。凭着这功绩，他现在成为了古洛古的海盗讨伐队队长，团长九泉下肯定非常失望。一旁的姬卡劝卡泰莉娜休养，至于普拉她们则对这冲击性的事实感到难以置信。

传说的无敌军师

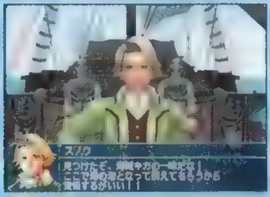


我们离开姬卡的房间后，便向里诺说明目前的情势，后者估计对方既然已向拉兹利尔出手，相信不久就会攻向这里，因此必须要得到强大的帮助。这时德里奥提出请艾莉洛雅(ELENOR／エレノア)帮忙，一旁的夏威尔却问德里奥是否喝醉了？

里诺听到艾莉洛雅的大名也不禁动容，问她是否那个赤月帝国的军师，他说已很久没有听到那名字，但西古多告知其实她已退隐。里诺记得艾莉洛雅曾为赤月帝国击退过古洛古军。

这时姬卡从她的房间出来，并说她可以帮我们找到艾莉洛雅。里诺对于姬卡认识艾莉洛雅感到惊讶，姬卡表示艾莉洛雅现在已不问世事，能否打动对方就要看我的表现了。

昔日好友对决



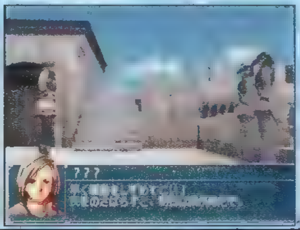
接下来乘船离开海贼岛，却看见由史诺率领的海盗讨伐队出现，他趾高气扬地说要将姬卡等海盗一网打尽。这时史诺发现我竟然也是海盗一份子而大感意外，但很快他便下令向我方攻击，理由是“为了大家在海上的安全，那些海盗死不足惜”。听见史诺这话后的西古多与夏威尔对他极其鄙视。

双方展开海战，对手有两艘舰，属性分别是土和雷，以及火和风，因此在选择炮手时，可选择土与火，火属性推荐的人物有哲波(チープー)、帕普罗(パプロ)，而土属性的人物有凯蒂(ケイト)和德斯蒙托(デスモンド)。不过也需要注意由于船根据地体积庞大，所以很容易同时遭两艘敌舰攻击，若是那样的话，姬卡的船便要快速绕到敌方左方进行侧击。

史诺进退两难

史诺被击败后，只好下令撤退回拉兹利尔，而吉艾露便提议乘胜追击，因此己方也朝西北偏北方向的拉兹利尔进发(注意这时不能往其他的岛屿去)。在快要接近目的地时，史诺以为终于安全了，怎料却遭到岸上居民的火箭攻击，史诺一边避开一边下令救火。这时他听到岸上愤怒居民说绝不允许史诺出卖拉兹利尔，因此不让他登岸。

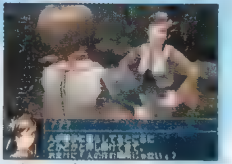
至于在骑士团之馆上的古洛古士兵则乐于看拉兹利尔人民自相残杀，同时他们也对史诺看不顺眼。这时他们身后出现一名剑士，显然是古洛古军队长，他没有半点幸灾乐祸的意思，并且命两名士兵快点去制止骚动。



在船上的史诺叫大家不要这样，可居民指他两父子都是出卖国家的罪人，而其父亲更已逃离，因此不许史诺再次进入拉兹利尔。史诺连忙为自己辩护，认为不应将所有的责任都推到他身上。不过居民并没有理会，继续向他的船射箭。

这时士兵来报告无法阻止火势，史诺只有转舵出海，结果却被我方所擒。同伴将史诺押到我的面前，史诺表示无话可说随我处置，我问对方是否愿意成为自己的同伴(仲间にならないか？)。不过史诺却拒绝，他表示现在自己的立场不能接受，还请我杀了他，最后我选择把对方流放。(注：若是选择“首を斩るしかない”，史诺就会被斩首而死，日后不能成为最后的伙伴。)

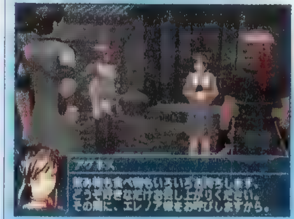
拜访庵之小岛



由于拉兹利尔现在属于古洛古领土，因此无法登岸，这时开启地图会发现海贼岛附近出现庵之小岛，那里就是艾莉洛雅隐居的地方。在上岸时夏威尔、西古多及德里奥会要求同行，事实上他们也是首次踏足这里。在岛上的怪物并不强，不过获得的金钱却相当多。

当四人走到一座破落的房屋前，夏威尔怀疑艾莉洛雅是否真的住在这里，因为这里看起来不像是有人居住。这时一名少女从屋内走出来，她说主人只是喜欢宁静，对夏威尔的评价非常不满，说对方的话太失礼了。

少女的话令夏威尔无话可说，少女迳自走到我面前，奇怪的是她竟然知道我的身份，我忍不问对方是否艾莉洛雅(あなたがエレノアさん？)。少女忙否认，然后自我介绍她叫亚古妮丝(AGNES／アグネス)，是艾莉洛雅的弟子，姬卡已与她们取得联络。夏威尔说起他们是来见艾莉洛雅的，谁知对方却问夏威尔是否喜欢吃肉，后者轻易就被对方引开了话题，亚古妮丝说这里有许多饮品和食物，艾莉洛雅吩咐他请大家享用。而西古多则提醒夏威尔不要让德里奥喝太多酒，显然他的酒品很差。



觉悟的试练

众人喝酒后都昏迷了，原来亚古妮丝在酒中下了迷药。这时有一名中年女子出现，亚古妮丝对她说这些人都很单纯。而该女子问西古多找艾莉洛雅有何意图，但对方只说已吃不下了……跟着她又问夏威尔，对方便回答是与古洛古战斗，女子听到战争二字后现出了厌恶的神色。

接着女子走去问德里奥，后者回答与纪雷商会有关，还说他们属于正义的一方，绝不会捕捉人鱼。女子听到纪雷，便问难道是格雷汉姆·克雷吗？这时她走向我，发现我并没有被药迷倒，原因是我并没有喝酒。

我被招待到室内，亚古妮丝为我倒了一杯水，眼前的人就是艾莉洛雅，她见我没有饮用，便解释水中并没有下药。我把水喝下后，艾莉洛雅说她已大概知道事情的详细，问我来此之目的是什么，我便单刀直入表示希望对方能与自己一起作战(一绪に战ってください！)。

但对方却叹气说，军师艾莉洛雅已经死了，要将死人从墓中挖出来必须抱有某种觉悟。她看出我认真的眼神，便说在该岛深处有个洞窟，叫我把那里的东西取出来，或者会考虑加入。

我由北面的门离开，由于只剩下我一人作战，所以敌人不会太强，要注意的是因为没有支援角色，所以每次战罢都要记得回复体力。当我走到钟乳洞前会遇上首领角色，那是一只巨大的怪物，若是之前已在海上进行锻练，这首领应该没有主角强，每次攻击只会伤主角大约70HP左右，使用罚之纹章的“永远なる试练”两次至三次应该就能将其收拾。

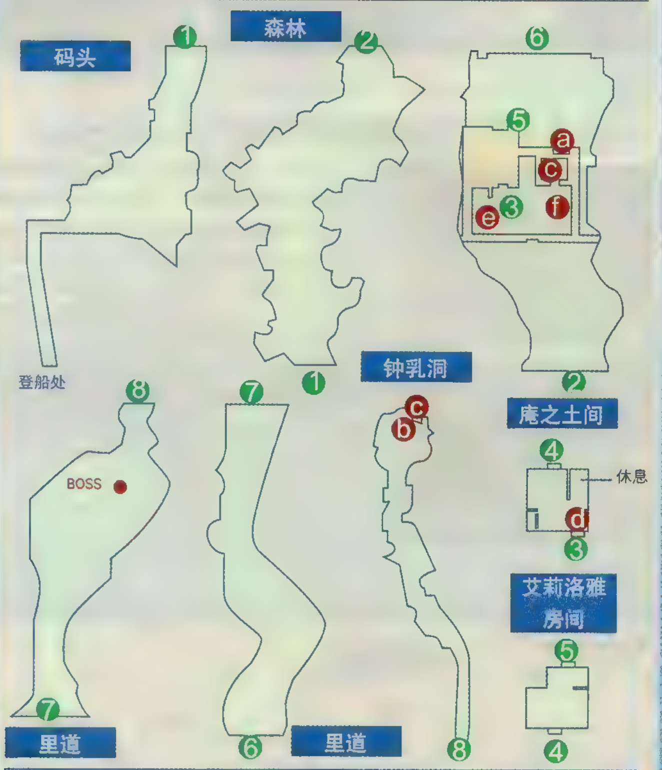
军师正式加盟

收拾怪物后便进钟乳洞，里面没有任何敌人，当走到尽头会发现药架，调查可取得绿色瓶(绿色のピン)及冠毛(クレスト)，此外在架子旁边调查还能找到“宝之地图”。

回到艾莉洛雅的房间将绿色瓶交到亚古妮丝手上，原来那是迷药的解药，是用来唤醒同伴的。跟着艾莉洛雅收下了冠毛，说已经知道我的决心，并说明与古洛古及纪雷商会交战绝不如想像那么简单，叫我要有觉悟，接着艾洛莉娜便会加盟，不过她说自己还要多喝几杯，叫我先回船准备。

走到庵之土间调查床可以休息，在屋外亚古妮丝说其他人已经回船去，而她也会随师傅一起加盟。这时记得在艾莉洛雅的庭园附近调查，除了有“宝之地图”外，在宝箱中还有铜槌，将其交到船根据地锻冶屋，就能把强化武器的等级增至LV.11。当我回到船根据地后，画面会转移到艾莉洛雅的家，原来里诺独自前往找对方。

【庵之小岛】



a)特效药Ｘ3／スカンクの封印球
b)绿色のピン／クレスト
c)宝の地图
d)カニ入り肉まん
e)土の封印球
f)カッパーハンマー

成为真正的领袖

回到船上便进入作战室，大家都齐集在这里，德里奥与哲波看见我便想说什么，但两人却又互不相让。此时里诺、艾莉洛雅及亚古妮丝进来，托布对艾莉洛雅说已准备好房间，后者道谢的同时提醒别忘记放酒……

接着，她说要与古洛古对抗必须将各个岛屿的细小力量集合起来，因此必须有一位强大的领袖，大家不约而同地望着我。艾莉洛雅说必须考验我是否有成为领袖的能力，现在许多人都是跟随着国王里诺的，所以要我与里诺进行一骑讨。里诺同意领袖只能有一个，我便一口答应(望むところだ！)。注：若回答慢着(ま、待ってください！)，里诺便问我是否讨厌无益的战斗，于是问对方是否想做自己的继任人，若回答很乐意做继任者(……喜んで后继者となりましょう。)，就能避免与里诺战斗。

单骑战对应表

说话	敌行动	对应指令
“じゃ、ちょいと胁かしてやるか！”	必杀	防御
“ふふん……。次、觉悟しろよ……。”	必杀	防御
“そろそろ、本气を出すかな……。”	必杀	防御
“では、こちらから轻くお见舞いしようか！”	攻击	必杀
“そんじゃ、ずばっといきますか。”	攻击	必杀
“次はこっちの番だぜ。”	攻击	必杀
“じゃ、まずは样子见だな。”	防御	攻击
“どうした、かかってこい。”	防御	攻击
“ちょいと体力温存といくか。”	防御	攻击

当里诺倒在地上时会认输，然后对大家说他现在暂时从奥贝路国王的身份卸任，并承认我有足够实力成为新的领袖，并把作为王者的证明“金印”交给我，然后宣布今后大家都要听从我的命令。

这时艾莉洛雅对我说，要为这艘船起一个名字，哲波建议用“香橙（オレンジ）号”，而托布则提议为“根性丸”。最后我决定以自己的名称来起名字（玩家可以随意挑选，或是自己另设最多八个字母的名称）。

接着艾莉洛雅又说我们这个军团必须有名字，这样才能出师有名。德斯蒙托提议叫“龙（ドラゴン）军”，而赤木则认为以领袖的名称命名会更好（同样玩家有自由选择及自设名称的权利）。最后我高呼全军出发！

第五章可加盟的同伴一览

人物名称：菲尔（PHIL／フィル）

加入条件：拥有40名或以上的同伴，然后往海贼岛旅店前与之谈话就会加盟。可于第五甲板通路的船匠房间请他制作织物防具。

人物名称：邦（BANG／バン）

加入条件：从拉兹利尔逃脱后，在尼尔岛尼戈波多村落的抽奖店与邦谈话就会加入。以后可以在船的第三甲板通路找他抽奖。

人物名称：露妮（RENE／ルネ）

地点：尼尔岛／甜圈岛

加入条件：在尼尔岛的沙滩上找到玻璃瓶，从中得知有人被困在甜圈岛（位于奥贝路王国东北偏东位置），前往该岛与对方谈话就会加入。

迷你游戏：寻宝

在游戏冒险中经常会在宝箱以及某些地方搜出“宝之地图”，但根本没有用途。直到第5章露妮加盟后，便可在根据地第四甲板的图书室，将“宝之地图”交给她鉴定后才有用。在四个小岛上进行寻宝迷你游戏，四个岛分别是甜圈岛、莫尔特岛石灰棚之岛和山块之岛，只要走到特定地区，就会变成操作露妮。

画面左上角会出现宝之地图，按着L1加方向键左右选择地图，玩家要区别地图指示的藏宝地点在哪里，当选择的地图正确而宝物又在一定范围内，露妮手上的寻宝仪器就会发出声响。随着声响的频率提高，离宝藏就越近。但注意必须在步行状态下仪器才会鸣叫，当声响由最强突然转为无声，就代表玩家已站在正确位置，这时按○键便可挖掘。

心得：

此迷你游戏最重要当然是找到“宝之地图”，当中有四幅是较特别，NO.12是与NO.23是在故事途中的两艘船上拾取，若错过了就再也得不到，而NO.5和NO.14则是要透过迷你游戏赢取，特别是NO.14要在陀螺比赛中连胜20场最困难。

发掘宝藏时最重要是找对地方，由于本游戏绝大部分宝藏的地点都是随机，所以无法刊出详细位置，像NO.24就有可能是在任何一个岛中，因此只能靠大家的努力找出符合的地点。

迷你游戏：钓鱼

规则与操作：获得雨月加盟后，可于根据地尾部甲板进行垂钓，每次收费100元，玩法是投出鱼竿静待，当有鱼上钓后，便要连打○来收回鱼丝。画面上方会显示鱼与自己的距离，而画面右边会有一个力量槽，玩家需要令绿色的力量棒维持在黄色长方格内，高于黄色长方格时力量棒会变成红色，表示力量过猛，鱼丝很快便会断掉。若低于黄色长方格时力量棒会变成蓝色，表示力量过弱，鱼会逃走。而黄色长方格的长度代表鱼的大小，长方格越小所钓的鱼便越大。钓到的鱼会随着海域的不同而改变，钓到的海产可给第6章中加入的同伴凯文（KEVIN／ケヴィン）和帕姆（PAM／パム）加工成回复HP的料理。

心得：

此游戏最重要的还是按键的时间，特别是体积大的鱼由于黄色长方格很短，往往很难掌握按钮连打速度，为了不要使鱼丝断掉或被鱼逃走，大家必须多练习。

宝之地图对应表

地图	地图取得地点	获得物品	发掘地点
宝之地图1	露妮加盟时	烈火の封印球	甜圈岛
宝之地图2	中途港地下间道出口（第6章）	古い本1卷	甜圈岛／莫尔特岛
宝之地图3	伊鲁尤岛古洛古军前哨基地室内	太丸ペンチ	石灰棚之岛
宝之地图4	庵之小岛森林宝箱	流水の封印球	石灰棚之岛／山块之岛（沙滩）
宝之地图5	猫捉老鼠迷你游戏“并シンプルなじゅうたん盛＋ぴかぴか”难度奖品		山块之岛（山道）／莫尔特岛
宝之地图6	尼尔岛村长家	忍び服	甜圈岛
宝之地图7	尼尔岛石切平原宝箱	窗セット5	山块之岛（沙滩）
宝之地图8	海盗岛姬卡房间宝箱	珊瑚のコンソール	石灰棚之岛
宝之地图9	石灰棚之岛宝箱	甲罗の盾	甜圈岛／山块之岛（山道）
宝之地图10	拉兹利尔里通木箱后	盗贼の靴	甜圈岛
宝之地图11	拿拿鲁岛码头宝箱	ゴージャスーブル	石灰棚之岛
宝之地图12	商船船室机上	いにしえの法衣	石灰棚之岛／山块之岛（沙滩）／莫尔特岛
宝之地图13	奥贝路王国码头	雷鸣の封印球	山块之岛（沙滩）／山块之岛（山道）
宝之地图14	陀螺迷你游戏20连胜奖品	マジックキャセラー／1000元	甜圈岛／山块之岛（山道）／莫尔特岛
宝之地图15	海贼岛码头毫具店宝箱	帆布3	甜圈岛
宝之地图16	伊鲁尤岛码头宝箱	王者の封印球	山块之岛（沙滩）／山块之岛（山道）
宝之地图17	尼戈波多村落温泉屋方的树后	ダイヤモンド／5000元	甜圈岛／山块之岛（沙滩）
宝之地图18	拿拿鲁岛丘之町木箱	旋风の封印球	山块之岛（沙滩）／山块之岛（山道）
宝之地图19	中途港旅店角落的木桶	一闪の封印球／1000元	甜圈岛／石灰棚之岛
宝之地图20	古洛古军前哨基地木箱	ネコボルトのバウシ／2000元	甜圈岛／莫尔特岛
宝之地图21	尼尔岛街上宝箱	叠	山块之岛（沙滩）
宝之地图22	庵之小岛钟乳洞酒架旁边	雷のアミュレット／5000元	石灰棚之岛／山块之岛（沙滩）／山块之岛（山道）
宝之地图23	奥贝路哨戒船船内桌上	ウールローブ／2000元	甜圈岛／石灰棚之岛／山块之岛（沙滩）／山块之岛（山道）／莫尔特岛
宝之地图24	拿拿鲁岛码头船内	ウイングブーツ／1000元	甜圈岛／石灰棚之岛／山块之岛（沙滩）／山块之岛（山道）／莫尔特岛
宝之地图25	拉兹利尔旅店书柜	ゴッドハンド	石灰棚之岛／山块之岛（沙滩）
宝之地图26	莫尔特岛温泉旁的笼	龙のひたいあて	甜圈岛
宝之地图27	尼尔岛旅店宝箱	森の壁纸	甜圈岛／山块之岛（山道）
宝之地图28	拿拿鲁岛纹章屋柜上	カイトシールド／2000元	山块之岛（沙滩）／山块之岛（山道）
宝之地图29	奥贝路遗迹深处大树	大地の封印球	山块之岛（沙滩）／莫尔特岛
宝之地图30	骑士团馆屋顶（黄昏／第6章）宝箱	守护のサークレット	石灰棚之岛／山块之岛（沙滩）／山块之岛（山道）

待续

text：o佐

WORLD SOCCER Winning Eleven 8

© 2001 Korea Football Association adidas, the adidas logo, the 3-Stripe trade mark and Roteiro are registered trade marks of the adidas-Salomon group, used with permission the use of real player names and likenesses is authorised by FIFPro and its member associations officially licensed by Eredivisie NV Gioco ufficialmente concesso in licenza della LEGA NAZIONALE PROFESSIONISTI Campeonato Nacional de Liga 2003/04 Primera y/o /Segunda Division Producto bajo Licencia Oficial de la LFP All other copyrights or trademarks are the property of their respective owners and are used under license. © 2004 KONAMI & Konami Computer Entertainment Tokyo

上期的盘球技巧，大家能否掌握呢？其实只要将简单的盘球特殊动作互相配合，就可以做出华丽的动作。本次将为大家讲解一下传球的重要性，只要洞悉己方球员的跑位，把握传球机会，就可以将其转化为入球，因此传球绝对是《WE》中的重要课题。此外还会研究一下新动作“转身勾射”。

全新动作转身勾射深入研究

在本作中，射门的动作增加了不少，同时还有一款新射门动作——转身勾射。当队友传出皮球，而落点在进攻球员的胸前或腰间这些不高不低的位置，介乎于头球和凌空抽射之间的抹零两可的情况下，就会使出这个全新的动作。

说在转身勾射之前

beside the hoop shoot

其实转身勾射，不单用于射门，其实是一种配合皮球来势的动作。因此有时在球员传球，或者是解围的时候，都会做出这种转身勾射的动作。以下是卡洛斯解围的动作。

卡洛斯勾球解围

carlos hoop clear

皮球从后而来，卡洛斯力压索尔斯克亚，由于皮球弹地后，停留在空中比较高的位置，卡洛斯正好来个转身勾球解围，动作相当潇洒。

卡洛斯回防，走在索尔斯克亚前面。

皮球弹地，高度不高不矮，不能头球解围。

卡洛斯跳起，利用勾射的动作，准备将皮球踢走。

一个勾射，大脚将皮球解围。

使出转身勾射的条件

如前所述，有时连按两次○的低平传中球，皮球的落点不高不矮，不能迎顶又难以凌空抽射，而且最重要的是皮球与进攻球员有一段距离，因此在掌握节奏感下，利用脚内侧位置使出转身勾射，顺着皮球的来势挑向死角。以下是由萨拉斯及鲁尼的转身勾射示范。

鲁尼之转身勾射

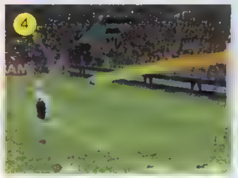
rooney's hoop shoot

鲁尼接应队友的底线传中，皮球不适合飞身迎顶，如果待皮球停好才射，防守球员又已围上来，因此在掌握皮球来势及节奏之下，使出一记转身勾射，将皮球改变角度拨向球门的死角位置。

卡多索突破到底线。

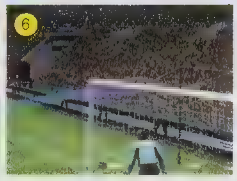
连按两次○键传中。

鲁尼迎前抢点，但皮球却没有下坠。



为免错失机会，马上转身勾射。

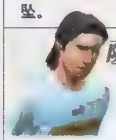
射门力度不会太大，但是角度却相当准确。



皮球死角入网，门将无可奈何。

萨拉斯之转身勾射

salas's hoop shoot



在角球的情况下，转身勾射的机会也相当高，萨拉斯在皮球下坠之际，迎前进行转身勾射，将皮球勾到球门正中，在这么近距离的情况下，门将也无法扑救。

米哈伊洛维奇开出角球。

皮球飘向小禁区边上，萨拉斯迎前抢点。

按皮球的来势，萨拉斯跃起。

用左脚内侧把球挑向球门。

转身勾射成功使出。

皮球在门将头顶越过进门。

发挥传球技巧，施展华丽的攻击组织

在本作中，传球改良不少，当中尤其是以按键的长短来决定传球位置最为重要。此外，只要玩家可以掌握各种传球技巧，就可以施展出华丽又悦目的组织，以下先讲解一下本作的传球新技巧。

因应按键时间的不同传球位置

在过往的作品中按×及△键传球时，通常都会传球给最近的队友，但在本作中，不论短传还是直塞球，都会以按键长短来决定传球目标。以下例子中，画面上有三名队友，你猜欧文会传给谁？

欧文盘球横切，后面有古蒂、跟着是贝克汉姆及最远的萨尔加多。

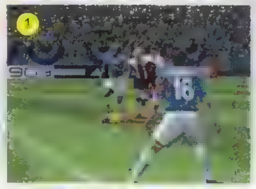
紧紧按着△键，皮球传予最远最靠边跑位的萨尔加多。

萨尔加多停球后就可以下底传中。

在禁区内的短传组织

short pass inside penalty area

如果利用各种盘球技巧，加上过人的洞悉力，就算在对方禁区一样可以发动漂亮的组织，将防守球员有如猴子般戏耍，把对方防线撕开后才轻松射门。



阿尔佩耶在禁区内盘过两名后卫。

传球予点球点附近的詹姆斯·米尔勒。

詹姆斯·米尔勒用后脚传球给后上的鲁尼。

鲁尼接应后立即起脚抽射。

皮球射进守门员的大小球门。

罗纳尔多之直塞传球

ronaldo's through pass

在场中间的罗纳尔多面对三名后卫的防守，跑位的贝克汉姆在正前方，究竟他会选择如何传球呢？应如何利用对方球员的防守空档造成入球的机会呢？

三名后卫围防，虽然贝克汉姆正在跑位，可是罗纳尔多的选择却有所不同。

先转身，按着△键传直塞球，位置却是两名曼联防守球员的中间。

穿过两名守卫，给予后上在空位的欧文。

欧文拿球后一推……

突破防线并吊射！

皮球越过门将吊入空门。

卡洛斯之50码长传

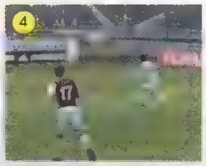
carlos's 50m long pass

长传是反击的必杀技，不过玩家一定要看清楚画面下方的雷达有队友跑位，那么长传的成功率才会高，以下是一个标准的长传反击示范。

卡洛斯在左后场位置对角长传。

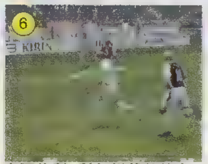
皮球越过大部分球员，看似落在无人位置。

菲戈快步插上接应……



停好皮球，前面没有拦截。

前往底线……



在阿什利·科尔拦截前传中。

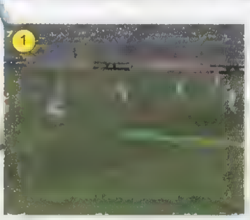
后上的贝克汉姆起脚抽射。

皮球应声入网。

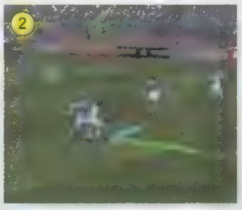
经典拉齐奥之短传渗透

classic lazio's best play

要做到快速反击，不一定只能用长传，利用地滚传球，都可以组织出华丽配合并取得进球！

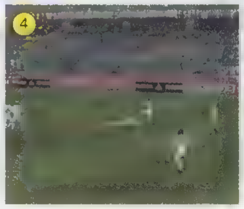


米哈伊洛维奇接应队友的解围。



立即轻按×传给中圈位置的贝隆。

贝隆再用脚后跟踩后给斯坦科维奇。



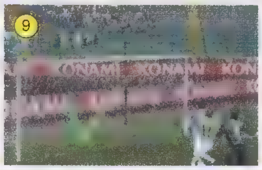
斯坦科维奇第一时间捅球给前面的克雷斯波。

克雷斯波接应后一个转身

按着△键传直塞球给中路跑位的萨拉斯。

突破尤文图斯的防线。

布丰出迎，萨拉斯吊射。



成功破门。

相信大家都对传球渗透有充份的掌握了吧，不过除了△○×三个键之外，如在配合L1的Function键作二过一，就可以简单地拉开对手的防线作渗入。如果运用得宜，更可以做出超华丽的组织。

超绝！二过一使出艾菲尔铁塔攻击！

有不少玩家认为，本作二过一没有那么容易使用，较难拉开对手防线。不错，本作的AI防守力高了，无论在盯防球员、看穿皮球轨道、制造越位陷阱，还有新的传球系统，都使本作二过一的难度增高。不过只要熟悉这些改变，要二过一突破很简单。

二过一的使出方法

reminding one two

按键	效果
L1+×、△	地滚球二过一
L1+×、L1+△	高空球二过一

在前作中，两种二过一的方法都相当有效，不过到了本作，高空球二过一的效果的威力已不再，而地滚球二过一的作用则更为有效。此外，由于传球的力度会根据玩家按键的长短而定，因此大家不要太激动而使机会错失哦，以下是几个成功及失败的例子。

基本二过一使用法

二过一的作用就是在对手盯防时，与队友合作短传配合跑位来摆脱对手，在本作中，地滚球二过一使用的机会较多，以下是两个地滚球二过一的实用使用法。

二过一实例1

example for one two 1

禁区边上是使用二过一的最佳地方，只要简单来个One Two，发动二过一的球员就可以摆脱防守球员，撕开对方防线，从而出现机会起脚射门！

1 罗纳尔多发动二过一……

2 齐达内回传，穿越AC米兰一对中卫……

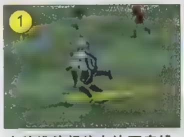
3 罗纳尔多摆脱内斯塔的纠缠。

4 立即起脚射门。

二过一实例2

example for one two 2

除了禁区边上，边线也是使用二过一的好地方，边锋可以利用二过一突破边后卫的防守，成功下底出球或切入射门。


1 内德维德想往左边下底线，可是面对两名球员的盯防。

2 一个转身……寻找适合传球的队友。

3 传予中路的维耶里，自己则马上跑位。

4 维耶里回传，内德维德已摆脱防守。

5 这样便有足够的空位下底传中。

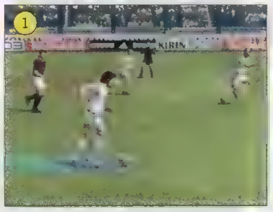
二过一失败的原因

如之前所说，本作传球力度根据玩家的按键长短，再加上AI加强，能够看准皮球的轨迹，因此各位玩家如果想成功使出二过一，就切忌不要做出以下例子中的动作。

二过一失败例子1

fail to use one two 1

第一个例子在本作很常见，皮球传出时没有问题，不过在回传时因按键太久而使传球力度太大，发动二过一的球员需要调整位置来迎球，因而中途被对手截得。


1 菲戈引球推进。

2 前面去路受阻，用二过一希望能够突破。

皮球传到中路的欧文，菲戈跑位。可是欧文回传力度太大……

菲戈要修正跑位，此时斯塔姆已经将皮球截得。

二过一失败例子 2

fail to use one two 2

由于本作AI防守卡位较准，太早或距离太远发动都很易被拦截下来。

欧文盘球推过中场，西米奇与他仍有一段距离。

太早使出二过一，AI可以有足够时间作出防守。

回传之际已作出拦截，

前功尽弃！

二过一的不同变化！

虽然二过一看似简单，但其实它变化可以很大。以下几个不同的二过一状况，各有其变化之处！

维耶里的二过一

Vieri's one two

其实二过一不一定要立即回传，先停一停，让球员跑位后再传出，可能会有更意想不到的效果。

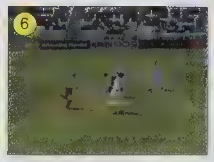
维耶里面对防守球员拦截。

转身回传给后上的斯坦科维奇。

维耶里立即跑位，可是仍被对手缠着，斯坦科维奇先把球停下。

当维耶里摆脱对手后，才传出皮球。

维耶里跑到空位接应皮球。



在对手拦截前起脚抽射。

皮球应声入网。

特雷泽盖的二过一

trezeguet's one two

要发动二过一，不一定要两名球员平排，只要掌握好距离，一前一后也不怕掉入越位陷阱。

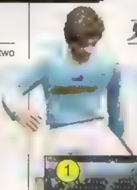
特雷泽盖前无去路，回传给后方的队友。

原来盯防特雷泽盖的米哈伊洛维奇上前追球，漏防特雷泽盖，队友见机立即回传。

马上形成更多空间让特雷泽盖发挥。

小角度射门。

成功破网！



克雷斯波的二过一

crespo's one two

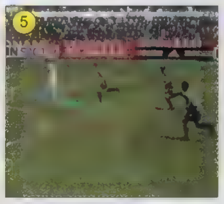
这是一个进阶的二过一，克雷斯波在没有停球之际立即发动二过一，因此在克雷斯波拿球前，玩家要先紧按L1键作准备，一接球后便马上传给维耶里发动二过一。

在贝隆传球给克雷斯波前，要先按L1作准备。

克雷斯波一碰球便按×发动二过一。

皮球传出时已开始跑位。

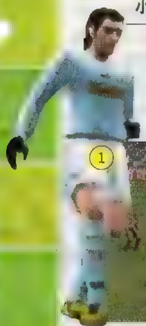
按△键维耶里回传给已经走到空位的克雷斯波。



成功突破对手防线。

起脚推射远角。

门将目送皮球入网。



超绝！艾菲尔铁塔攻击

Eiffel tower attack

如果能够完全掌握二过一的技术，以及看通对友所在位置，就可以不断使出二过一杀入敌阵，就好比‘足球小将’中法国队的比尔及拿破伦使出的艾菲尔铁塔攻击一样！

维耶里中场推进……

发动二过一传球给中圈的贝隆。

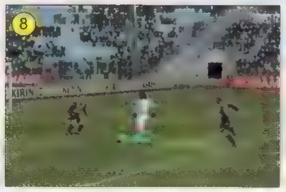
贝隆立即回传跑位中的维耶里。

维耶里望见克雷斯波在跑位。

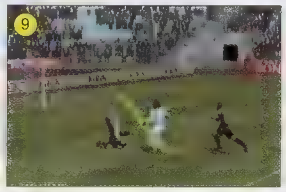
再次发动二过一！

克雷斯波立即回传。

维耶里由中场已连续两次使用二过一下突破防线。



顺利杀入禁区。



起脚吊门。

皮球应声入网！

PS2

戰國無双 SENGOKU MUSOU 猛将伝

研究家

● KOEI ● 9月16日发售 ● ACT ● 1至2人玩 ● DVD-ROM
● 记忆容量 309KB ● 价格 4494日元

TEXT：电童 Design：Kennie

战国无双 猛将传

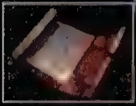
新道具取得方法

[illegible]

战役：本多忠胜・小牧长久手之战

效果：我方总大将不容易被击破

取得方法：完成一开始的小牧山城夺取，打倒两个守备头及森长可。接着击破羽柴军的增援部队泷川一益和加藤清正。阻止敌人金森长近、九鬼嘉隆、蒲生氏乡、前田利家进入本阵。最后运输部队便会在右方中间的据点出现并往右下的据点移动。

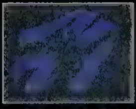


[illegible]

战役：今川义元・本能寺胆试

效果：锷迫出现率上升

取得方法：击倒上杉家所有武将，再击倒乱入的织田信长后上杉谦信出现，在与上杉谦信战斗时跟他进行锷迫(拼刀)。接着本能寺内东门的据点便会有运输部队出现并往下移动，击破后获得此贵重品。

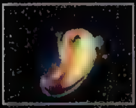


[illegible]

战役：羽柴秀吉・安土城攻略战(城内战)

效果：在城内战[illegible]进陷阱不会伤血

取得方法：城内战第三层会出现任务，[illegible]六名武将，先收拾其余五名武将，最后才对付织田信忠(注意[illegible]武将位置都会改变)。当全部六人击倒后，走到旋转走廊底部出[illegible]贵重品报告。



[illegible]

效果：防御力下降，攻击力上升

取得方法：在“无限城”模式的“练武馆”中以50000两购得。

[illegible]

效果：不用蓄满无双也能发动武器属性

取得方法：在“仕合”模式中，连续进行任何挑战30次以上便可获得。

[illegible]

战役：稻姬・大阪城攻略[illegible]

效果：在敌人身上获得回复道具[illegible]

取得方法：开始后不理会攻略真田丸的任务，在右下方[illegible]女忍者出现，当击倒前来奇袭的女忍者后，输送部队[illegible]地图右方的据点出现，并往左移动。

新人物6级武器获得方法

羽柴秀吉【三贵字津皇子】

武器资料：	基本攻击力45、属性闪光、体力38、移动力45、回避力41、无双增加量41
取得战役：	最终战（路线B），安土城攻略战

取得方法

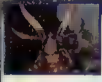
取得方法：除信长、孙市外，全武将击破（含副将）。先击倒佐佐成政突破西门，然后顺序击倒森长可、泷川一益、柴田胜家、池田恒兴。两堵城门全开后击倒德川四天王和德川家康，继续往上击倒丹羽长秀。织天田信忠执行火计任务后，前往将他与两名隐秘头。在击倒前田利家和前田庆次的同时杂贺众会出现，回去全灭杂贺众副将。当把森兰丸和堀秀政击倒后，输送部队会出现在地图右上方据点，往左上方据点移动。

今川义元【意富加牟豆美】

武器资料：	基本攻击力47、属性夜叉、无双42、攻击力38、移动力37、跳跃力32
取得战役：	最终战（路线A），京洛蹴鞠会

取得方法

取得方法：无视信玄战略直接击倒森兰丸突破南门，跟着击倒浓姬副将柴田胜家、丹羽长秀、前田利家，然后是浓姬，让信长接近武田本阵，引发信玄脱离战场事件，前往击倒信长和其副将。当信玄重回战场后，全灭武田军武将（信玄除外），输送部队会在左下出现。注意，达成条件途中，我方（单指今川军）不能有任何武将（包括配下武将）败走。



本多忠胜【斗尖荒霸吐】

武器资料：	基本攻击力50、属性红莲、无双50、攻击力47、防御力41、移动力31
取得战役：	第4战（路线B），川中岛之战

取得方法

取得方法：其实只要按着任务走便可获得该武器。先完成八幡原烧野原的任务，接着救出神原康政。到东南方协助服部半藏开门，再冲到上杉本阵击倒前田庆次，当上杉谦信、真田幸村和女忍者出现后，输送部队会出现在地图东南，往上前进。注意，达成条件途中，我方不能有任何武将（包括配下武将）败走。

稻姬【天之麻迦古弓】

武器资料：	基本攻击力50、属性红莲、无双50、攻击力47、防御力41、移动力31
取得战役：	第4战（路线B），川中岛之战

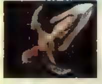
取得方法

取得方法：击倒海北纲亲和赤尾清纲，救出被包围的羽柴秀吉。等待浅井军伏兵出现并将其全灭，出现朝仓军撤退信息后进行千人斩，在成功前，我方武将不能败走（包括副将）。千人斩成功后，击倒朝仓军三名武将，输送部队会在左上方据点出现。要留意的是，在右下角的前波新八先别去管他，否则敌阵侧门打开没多久，织田军就会撤退。

全人物6级武器获得方法

真田幸村【炼枪赫罗汉】

武器资料：	基本攻击力57、属性红莲、体力50、攻击力65、骑乘攻击力67、无双增加量65
取得战役：	最终战（路线B），山崎之战



取得方法

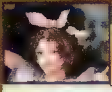
先击倒丹羽长秀和柴田胜家，继续往下击倒前田庆次，防止其进入本阵。当浓雾事件发生后，会有防止秀吉进入本阵的任务，前往击倒秀吉及其副将竹中半兵卫（重点），接着输送部队就会在左上方据点出现。要注意本关的武田信玄很弱，很容易败走。

服部半藏【冥穿魔利支天】

武器资料：	基本攻击力56、属性夜叉、攻击力74、间接攻击69、移动力48、攻击范围68
取得战役：	第3战，神君伊贺越

取得方法

成功救援穴山梅雪后，把挡路的斋藤利三等武将击倒，走西砦的右北门出去，不久后就会有一揆势出现，快速将他们解决。等德川家康到西砦后，前去击倒石川五右卫门并马上往左上方冲，等“恭顺”任务出现后会有3队一揆势同时出现，将他们都收拾掉那后，运输部队就会出现在左下方。



阿市【璃弁天・菊】

武器资料：	基本攻击力55、属性闪光、防御力67、间接防御力69、移动力45、无双增加量68
取得战役：	最终战（路线A），本能寺之变

取得方法

先阻止明智秀满的火计，然后必须先浓姬接近信长，防止浓姬叛变。在途中必须先击倒明智茂朝，以阻止织田信长与其碰面。当织田信长、浓姬、森兰丸全数撤退至右下的据点后，输送部队就会出现在右上据点。

前田庆次【刚锋仁王尊】

武器资料：	基本攻击力60、属性闪光、体力50、无双30、攻击力75、防御力56
取得战役：	第3战，京洛之舞

取得方法

接近阿国引发事件，并将她击倒，接近石川五右卫门，完成五分钟内击倒100人的任务。到地图中央杀敌，引发压制据点以及劝退我方武将的任务。当劝退我方所有武将据后开始2000人斩。达成2000人斩后，运输部队便会出现在左方中间的据点。

上杉谦信【焰光昆沙门天】

武器资料：	基本攻击力58、属性冻牙、体力50、攻击力69、骑乘攻击力72、攻击范围62
取得战役：	第4战，歧阜城攻略战（城外战）

取得方法

该武器与本关野战无关，大家可尽快击倒信长进入城内战。进入城内战后，完成一到三楼的所有任务，除了击倒明智光秀和森兰丸外，其他大众脸武将都要一个不留地清掉，当到达最后一层面对信长时，贵重物品发现。 入武田军本阵，右方的砦附近会出现LV6武器输送部队。

明智光秀【罗刹刃金狼】

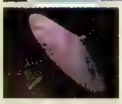
武器资料：	基本攻击力57、属性闪光、体力45、防御力69、移动力47、攻击范围73
取得战役：	最终战（路线B），山崎之战

取得方法

先击倒泷川一益守护西门，击倒佐佐成政守护东门，到天王山下方击倒前田利家、佐久间信盛、织田信忠。到北方洞窟击倒柴田胜家以救援苦战中的明智秀满，在洞窟里解决五处伏兵，接着击倒突击东门的羽柴秀吉。接触森兰丸，在兰丸身边绕圈直至兰丸加入我方。在织本阵门口击倒丹羽长秀后，运输部队会出现在地图最下方右边的据点并往织田本阵下方据点撤退。

阿国【宝藏吉祥天】

武器资料：	基本攻击力56、属性红莲、体力47、间接防御力72、跳跃力50、攻击范围66
取得战役：	第4战，川中岛之舞



取得方法

获得该武器的重点就是要独力把除信玄和谦信外的所有武将（包括副将）全击倒。先击倒武田义信完成茶臼山任务，之后往八幡原走，路上解决本庄繁长，然后击倒武田信繁（重点，他特容易死），原昌胤，山本勘助。然后火速前去解决斋藤朝信，晚一点的话他就会被女忍和真田幸村干掉。回头击倒鬼小岛弥太郎，并在马场信房，内藤昌丰还没有败走的情况下把八幡原剩下的将领全打完，运输部队会在左上方茶臼山的据点出现。

女忍者【坏闪黑暗天女】

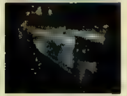
武器资料：	基本攻击力 55、属性冻牙、体力 44、防御力 66 跳跃力 42、无双增加量 71
	取得战役：最终战（路线 A），大阪夏之阵

取得方法

将前田利常、松平忠直引至 X 点后击倒并破坏国崩炮，击倒阪崎直盛、藤堂高虎、上杉景胜、细川忠兴，避免己方武将败走。由城内忍道进入大阪城跟丰臣秀赖会见，接着前往德川兵粮库的忍道旁等待真田幸村突击事件发生，顺便把东门外的伊达正宗三人击倒。烧兵粮库的任务出现后就由下方忍道进入，干掉德川秀忠完成任务，接着输送部队会在地图中间据点出现，并往中上方据点撤退。

杂贺孙市【白阳八咫鸟】

武器资料：	基本攻击力 57、属性红莲、体力 43、防御力 68 间接攻击力 75、攻击范围 59
取得战役：	第 2 战，山崎枪击战



取得方法

往西前前进展开扫讨战，要阻止柴田胜家、泷川一益、丹羽长秀任一人侵入本阵。接着前往山洞内狙击织田信长。最后要阻止佐久间信盛、佐佐成政、前田利家任一人侵入本阵，这样输送部队就会出现在织田军本阵下方的据点。需注意的是要拿此武器，必须单人过关，因为双人模式或模拟演武模式下不会出现狙击任务的。

武田信玄【是大神咒】

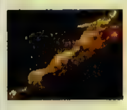
武器资料：	基本攻击力 59、属性红莲、体力 46 防御力 75、无双增加量 57、攻击范围 75
取得战役：	最终战（路线 A），山崎之战

取得方法

与真田幸村的 6 级武器获得方法相仿。先击倒丹羽长秀和柴田胜家，继续往下击倒前田庆次，防止其进入本阵。不要去完成渡川的任务，当浓雾事件发生后，便会有防止秀吉进入本阵的任务，迅速击倒秀吉及其副将竹中半兵卫，待雾散去后，上杉谦信会会单骑突入信长本阵并出现援助谦信的任务，成功救援后会有运输部队出现在地图右上方的据点。另外，武将是否败走与能否获得武器无关。

伊达政宗【双龙阿修罗】

武器资料：	基本攻击力 56、属性冻牙、无双 40、 防御力 67、骑乘攻击力 70、攻击范围 71
取得战役：	第 4 战，长筱乱入战

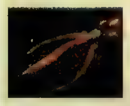


取得方法

一开始往本阵右边出去杀死第一个武田信玄的副将，接着去引真田幸村至中央地点，这样其余的骑马队也会跟着到中央地点，将4队骑马队和女忍者一同击倒，并到武田本阵杀最后一个副将引发武田幸玄撤退，迅速将他击倒。击倒德川家康，防止其侵入本阵，再把除信长外的全武将击倒，输送部队会在最右边的据点出现，并往上移动。

浓姬【蝮蛇】

武器资料：	基本攻击力 56、属性夜叉、无双 49 攻击力 61、无双增加量 65、攻击范围 73
取得战役：	第 3 战，姊川之战

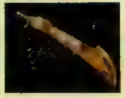


取得方法

一开始就先击倒前波新八、朝仓景纪、朝仓景健，这样可以不让朝仓军撤退的任务发生，完成提示的各项任务，等待美浓援军登场。援军出现后，援护神原康政，在击倒朝仓义景后，浅井长政会全军突击，待浓姬和信长对话完后，运输部队会出现在地图右边中央的据点。在过程中，阿市虽然会复活，但在援军出现后，千万不要让阿市死去，否则浅井长政是不会发动突击的，这就拿不了武器了。此外，这关也是不用担心己方武将的。

森兰丸【鬼迅护法天童】

武器资料：	基本攻击力 58、属性冻牙、无双 46 攻击力 69、移动力 47、无双增加量 70
取得战役：	第 4 战，姊川之战

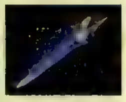


取得方法

我方武(副)将需全数存活。到右方击倒津田信春、松田政近及斋藤利三，救助丹羽长秀。回到中央大桥击倒井伊直政，神原康政及前田庆次。无视伊达政宗，直接到左下方阻止杂贺孙市对信长的狙击并返回击倒政宗三人。然后前去把德川家康击倒，运输部队会出现在地图下方中间据点（开始时，津田信春位置）往右边中央撤退。注意我方不能有任务武将败走。

织田信长【神灭第六天】

武器资料：	基本攻击力 58、属性夜叉、无双 50、攻击 67 间接防御力 66、无双增加量 64
取得战役：	第 4 战（路线 A），本能寺之变



取得方法

开始后前去与阿市合流，然后冲去东门击倒松田政近以及津田信春，再冲到北门击倒明志茂朝，然后往下击倒浓姬和明智秀满。在南门把齐藤利三、阿闭贞征和细川藤孝击倒后，运输部队会出现在地图左方中间的据点，朝着本能寺的正门前进。其实该武器拿法并不难，就是在阿市和兰丸存活的情况下亲手全灭除光秀外的敌将（含副将）。

石川五右卫门【碎城舞狮子】

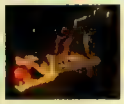
武器资料：	基本攻击力 59、属性闪光、体力 49 攻击力 73、移动力 50、攻击范围 55
取得战役：	第 1 战，岐阜城无断侵入

取得方法

完成一至三层的任务，击倒前田利家和服部半藏等并收集全部宝物。到达四层后击倒明智光秀，接着佐佐成政、佐久间信盛、堀秀政会登场，全数击倒后把楼层内的宝物全部获得，这时森长可会登场，将他击倒后可在四层下方的房间发现输送部队。

羽柴秀吉【三界斗战文殊】

武器资料：	基本攻击力 55、属性闪光、防御力 68 间接防御力 56、移动力 52、无双增加量 62
取得战役：	最终战（路线 A），小牧长久手之战



取得方法

双打推荐。一开始直取本阵门前的两名敌将，尽快击倒本多忠胜以防我方军团溃败。保护池田桓兴本队不被击破的同时，迅速解决大久保兄弟，使小牧山城开门。解决守城的酒井夺取小牧山城，然后服部出现在本阵，击退他之后输送队出现在小牧山城左方的敌军据点。由于此关难度很高，所以只要池田桓兴不死，其他人败走没关系。

今川义元【凤眼光明遍照】

武器资料：	基本攻击力 57、属性夜叉、无双 49 防御力 69、无双增加量 75、攻击范围 68
取得战役：	第 4 战（路线 A），小牧长久手之战

取得方法

一开始无视任务冲向德川家康那，接下来有击破德川四天王的任务，记得最后才击倒本多忠胜，期间可顺便击倒其他武将，防止自军武将败走。击倒本多忠胜后，会出现德川援军。在打倒森兰丸跟明智光秀后后，再击破稻姬，输送部队出现，从最左边那个据点跑到最右边。

本多忠胜【烈枪降暗魔】

武器资料：	基本攻击力 60、属性红莲、攻击力 72 防御力 75、间接防御力 71、攻击范围 59
取得战役：	最终战（路线 A）小牧长久手之战

取得方法

打败森可长和两位据点兵长夺下小牧山城，打败羽柴军后诘部队泷川一益和加藤清正，同时还要清理小兵和防止小兵进入城里（重要），占领城外两据点，减少敌兵数量，击倒前田利家跟蒲生氏乡的同时还是要禁止小兵进入小牧山城（重要），确认城内没有小兵后，即可去左边消灭九鬼嘉隆和金森长近。成功后会出现两个输送部队，一个是从最右下据点出现的LV6武器运输队，另一个从右边中间出现的则是天磐盾。此关推荐双打，一人使用本多忠胜完成任务，另一人防止敌兵进入小牧山城。

稻姬【清丽天弓爱染】

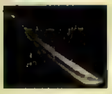
武器资料：	基本攻击力 56、属性冻牙、无双 47、攻击力 63 间接攻击力 72、攻击范围 61
取得战役：	第 4 战（路线 B），山崎之战

取得方法

顺序击倒明智军的 6 名将领以阻止其进入天王山，完成任务后迅速击倒明智光秀。与此同时羽柴军出现，阻止其进入天王山的任务也会出现，在击破光秀以后迅速回到本阵，击倒羽柴军将领。全灭后就往羽柴本阵跑，因为输送部队会在那出现，而羽柴一撤出战场就会结束战斗，所以要在那等运输部队出现。

新武将·刀【三日月宗近】

武器资料：	基本攻击力 56、属性红莲、体力 49、攻击力 70 移动力 47、攻击范围 60
取得战役：	第 4 战，上田城攻略战（城内战）



取得方法

此武器的获得方法很简单，只要在上田城内遭遇并击倒女忍七次，最后一次击倒女忍成功后就会发现贵重物品。城外战的任务没有影响，只要完成城内女忍击破任务就可以了。

新武将·枪【御手杵】

武器资料：	基本攻击力 58、属性闪光、无双 50、攻击力 70 骑乘攻击力 75、无双增加量 65
取得战役：	第 2 战，川中岛之战

取得方法

开始后任意击倒一名目标敌将，接着往左边把所有敌将（含副将）全灭后，到左下方击倒上杉景信等武将，差不多全武将清光后等真田下山任务完成。上杉谦信会出现并准备撤退，这时输送部队会出现在地图最下面那个据点并往右边移动。

新武将·薙刀【护良真守薙刀】

武器资料：	基本攻击力 57、属性夜叉、防御力 68、 间接防御力 75、骑乘防御力 73、无双增加量 70
取得战役：	最终战（路线 B），大阪夏之阵

取得方法

阻止真田丸的炮击后，然后防止真田幸村侵入据点。当真田幸村击破我方士兵200人以上并接近本阵时，德川家康会说不要让真田幸村接近本阵（在真田幸村击倒我方的大久保忠世后）。击倒真田幸村，输送部队从地图右侧的据点附近出现。任务途中除了我方总大将以外，其他武将的存亡都与6级武器的获得条件没有关系。

幻影沙尘

XBOX上的近期热门的游戏《幻影沙尘》可以称得上是新类型的对战游戏，玩家能够凭借300种技能来组合自己的卡片组，除了在故事模式中对付敌人，还能与其他对手进行网络对战，是款兼动作性与战略性的爽快感十足的动作游戏。

© Microsoft Corporation. All rights reserved.

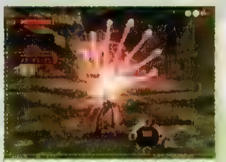
左控杆	角色移动／点击时跳跃及回避	右控杆	视点控制／点击时恢复往前看
十字键	上下左右显示ABXY按钮技能说明	A	技能捕捉／技能使用／决定
B	技能捕捉／技能使用／取消	X	技能捕捉／技能使用
Y	技能捕捉／技能使用	L	改变锁定的目标
R	锁定目标／解除目标锁定	白键	没有锁定目标时切换名称显示与否
START键	开启视窗画面		

●Microsoft●ACT●预定9月23日发售●1至4人玩●售价未定●记忆容量未定●DVD-ROM●对应硬盘记录／XBOX LIVE●http://www.xbox.com/

画面说明

1）玩家角色的体力
2）ARUA粒子及等级
3）手上已捕捉的技能属性
4）还剩下的可拾取的技能数量
5）角色状态变化显示
6）显示锁定
7）目前玩家场中可获取的技能胶囊
8）玩家ARUA粒子及等级上限
9）所持超能力的按钮

游戏玩法



所有技能都是在场中按键捕捉得来的。

本游戏目的是将版图上的敌人收拾干净，其中《幻影沙尘》最大的特色是主角本身并没有攻击能力，所有攻击全部都是依靠拾取场中的技能胶囊。在画面上会看见多个圆形的胶囊，敌我双方的胶囊会在特定的地方出现，而玩家是不能拾取对手的胶囊的，只能通过画面左上体力槽看到对方持有的是什么类型的技能。

接近胶囊时会显示出技能的所有资料。

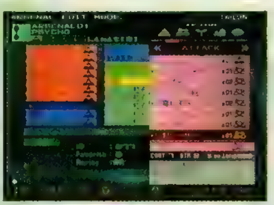
当角色走到胶囊附近，就会显示其资料，例如系统、属性、消耗值、攻防力等。这时按A、B、X、Y任何一个按钮都会拾起该胶囊，再按相同按钮则是发动。画面右下会有一个码表，四边显示各按钮目前的技能名称及所需的ARUA粒子，码表中央则显示ARUA粒子等级的目前及最大数值。还有一点，玩家要小心别让实用的技能被盖过，例如玩家按A键取得技能后，走到另一个胶囊处又按A键，那就会将先前的技能覆盖掉。

拾取ARUA粒子对战斗最为重要。

此外玩家本身在开战时气力值很低，需要靠拾取一种叫“AURA（アジェル）粒子”的胶囊（白色）并使用才能提升气力值上限，否则玩家就无法发动高数值的超能力，因此战斗开始后要率先拾取AURA粒子并且立即使用，这样才能增加自己的胜算。装备超能力后每次发动都会消耗其数值，不过它会随时间而自行回复。

组织自己的兵器库

所谓兵器库（ARSENAL）就相当于卡牌游戏的卡片组，在本游戏中，玩家可以将手上的技能自行编排。但注意每个兵器库会限制角色只能设置最多30种的技能（可重覆），所以需在ARSENAL EDIT MODE的模式中，选出自己认为适合自己性格的技能。不过要注意，正如上面所提到的，玩家需要有AURA粒子来提升角色的气力等级，所以最少要有一半或以上的空位是用来放置AURA粒子，否则没有足够的气力等级便无法使用那些技能。



将心目中理想及常用的技能选进兵器库内。

在“STOCK LIST”中能检阅手上持有的技能。

而在设定自己的技能时，留意画面左上方会有“LIMIT X”字样，那代表该兵器库最多只能选取限定数量的技能系统，例如“LIMIT 2”即是只能选两种。

购买新的技能

最初主角身上只有最基本的超能力，而随着完成游戏的任务可以得到奖金。其后玩家能利用那些奖金来购买类似卡包的超能力包，每包都有随机的5种超能力，是强是弱就看玩家的运气了。此外，在商店也有一些已知效用的技能可供选购，不过售价则会根据其罕有度而提升。

在商店购买新的技能。

对技能种类及效果的认识

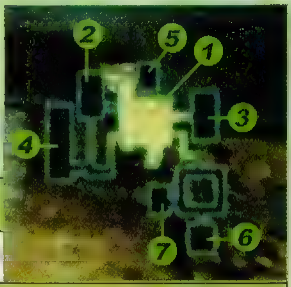
要在本游戏中能够玩至得心应手，首先当然是要熟悉其中的技能种类以及效果。首先技能分为5种不同的系统，分别是念动、光学、自然、气功和信仰，于兵器库会以不同的符号来代表。此外，各系统的技能会再被细分为6种不同的效果，并以颜色来区分，大家在战斗时只要看光球的颜色就知道那是带有什么效果的技能。

攻击系（红色）：给予敌人体力直接伤害的技能，主要分为短、中、长三种距离。	守备系（蓝色）：这是用来防卫自己的技能，分为改变轨道、护罩型和防空型。
消去系（紫色）：能将技能删除的技能，可用来控制对手的攻击与防御。	状态系（绿色）：能令自己的攻击力提升，或是使对手行动不能，用来改变状态的技能。
特殊系（黄色）：往目的地点作瞬间移动，或是回复体力的特殊技能。	环境系（浅蓝色）：影响整个场地所有人的技能。

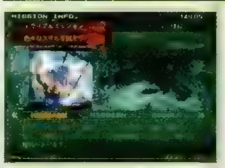
念动　光学　自然　气功　信仰

任务展开

开始游戏后，会有“SCENARIO MODE”和“XBOX LIVE”可以选择，前者就是剧情模式，玩家扮演失去记忆的主角，为了寻找记忆而加入名为VISION的组织。而游戏中，玩家也主要是在地下基地与地面的遗迹之间穿梭，所以这里有必要为大家说明一下VISION地下基地的构造。

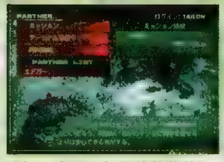


1）MAIN FLOOR：主大堂，连接上层多个不同的设施。
2）LAB：研究所，购买得来的技能可以在这里进行整理，然后编排到自己的兵器库中。
3）VISIONS HEADQUARTERS：组织领导者的所在，于深处的记忆分析终端能让玩家再挑战已完成的任务。
4）BATTLE TERMINAL：这是一条崩塌的地下铁通道，在这里可以接受探索任务的委托。
5）SHOP：在此可以购买到新的技能。
6）BAR：酒吧，可以在这里向其他人打听情报。
7）INFIRMARY：医务室，这是主角醒来的房间，也可以打听情报。



任务进行前都会有说明。

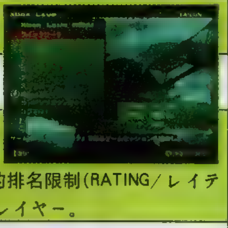
接着选择自己已整理好的兵器库。



选择与自己一起作战的伙伴。

LIVE对战简介

进入XBOX LIVE选单后，会有多个项目可供选择，其各项内容说明如下：



QUICK SEARCH(クイックサーチ)：这是快速搜寻对战房间的指令。

OPTINAL SEARCH(オプショナルサーチ)：玩家设定搜寻对战的房间的条件。

CREATE GAME(ゲーム作成)：玩家自行设立一个对战房间，包括决定对战的方式(GAME TYPE/ゲームタイプ)、游戏规则(GAME RULE/ゲームルール)、参加者的排名限制(RATING/レイティング)和给好友预留的空位的个数(フレンド用のプレイヤー。

TRADE(トレード)：与其他玩家进行技能交换。

SHOP(ショップ)：到商店买卖技能。

LOBORATORY(ラボ)：为自己的技能进行组织及编排。

SCORE BOARD(スコアボード)：显示目前网上得分及排名。

XBOX LIVE OPTION(XBOX LIVEオプション)：显示玩家的好友名单等设定。

CONTENT DOWNLOAD(コンテンツダウンロード)：新内容下载。

LOG OUT(ログアウト)：离开XBOX LIVE模式。

网上对战规则与方式说明

在网上对战中，细分出许多不同的比赛方式和规则，这对玩家来说都是有必要认识一下的，解释如下：

比赛方式

BATTLE ROYALE(バトルロイヤル)：4位玩家各自为战。

TAG TEAM(チーム战)：4人分为两组进行对战。

1 ON 1(1ONN1)：进行单对单战斗。

对战规则

STANDARD BATTLE(通常对战)：没有兵器库限制，对应得分排名。全部人各有20点体力值，粒子等级由0开始，最后生还的玩家为胜利者。

ANTE(アンテイ)：没有兵器库限制，对应得分排名。各玩家以自己的技能作为赌注，胜方会得到对手作为赌注的兵器库中随机的一种技能。

QUICK(クイック)：无需兵器库，对应得分排名。无需设定兵器库，所有技能都是从游戏所设定进行随机抽选。

PUNY(ピューニー)：没有兵器库限制。只能使用低消耗技能，全体各有10点体力值，粒子等级最大值是5。

HEAVY(ザ・ヘビー)：没有兵器库限制。使用高消耗技能，全体各有40点体力值，初期粒子等级是5。

SPECIAL ENVIRONMENT(特殊环境)：没有兵器库限制。每隔一段时间会产生无法破坏的"环境结晶"。

SINGLE SCHOOL(单一系统限制)：兵器库限制只能使用念动、光学、自然、气功或信仰其中一种属性。

HIGHLANDER(ハイランダー)：兵器库中的技能不能有重覆。

PUNY ONLY(ピューニーしばり)：兵器库选用的技能消耗值只能在3或以下。

HEAVY ONLY(ヘビーしばり)：兵器库选用的技能消耗值只能在3或以上。

KO NUMBER BATTLE(KO数对战)：没有兵器库限制。在限制时间内谁击倒对手次数最多便是胜方。

可以选择已能供使用的人物及颜色。

网上对战才是本作的精髓。

游戏心得

本作品是款相当别出心裁的动作游戏，想玩好的话熟悉操作相当重要，以往大家会习惯固定使用一个按钮进行攻击，但由于本游戏的招式是根据玩家不同按钮捕捉的技能来决定的，因此需要重新适应，否则很容易将刚刚取得的技能被其他技能覆盖。不过玩家也可利用此特点来拾取及覆盖一些认为不适用的技能，否则那些技能会一直占着场中的空间。

至于组织兵器库方面，除了要有一定数量的AURA粒子外，最重要的当然是攻击、守备、回复技能。当中最少要有10种或以上的攻击技，且要有过半数是能无限次使用的，如果全部都是用一次便消失的话，到最后就会因为没有攻击而导致落败。

作战方面，开始后首先当然是留在起点尽早收集"ARUA粒子"及攻击技，并且按R键去锁定目标，以及按L键转移目标，这样便能确认敌方位置，减低自己被突袭的机会。当收集好认为合适的攻击技后，就可以展开战斗，连打带跑的战术相当实用，因为战斗中经常要等ARUA粒子回复。总之，发现没有了就先行退避。

基本技能一览

本游戏有超过300种的技能，现在就将其中的100种技能公开，希望对玩家组织兵器库会有帮助。

名称	属性	系统	消耗	威力	使用次数	范围	效果
エクスカリバー	攻击	念动	5	7	∞	短	"限制"胶囊7个以下
サイコウェーブ	攻击	念动	4	—	1	短	威力效果视乎对像的等级
サイコキネシス	攻击	念动	2	—	∞	—	威力视乎以念动力移动物体大小
サイコナイフ	攻击	念动	2	2	∞	短	近身挥刀攻击
碎石弹	攻击	念动	2	2	∞	中	抛物线型攻击
碎石の雨	攻击	念动	3	3	∞	中	雷属性攻击
センサーボム	攻击	念动	2	3	∞	地雷	设置后进入一定范围时启动
ボム	攻击	念动	3	3	∞	中	着弹时发生爆炸
ボムシュット	攻击	念动	6	4	∞	长	着弹时发生爆炸
メテオ	攻击	念动	3	6	1	中	"追加"差额损害／落下型
水晶壁	守备	念动	1	3	∞	自己	无视任何差距伤害／护罩型
障壁	守备	念动	2	5	∞	自己	无视任何差距伤害／护罩型
サイキシエル	守备	念动	3	6	∞	自己	无视任何差距伤害／防空型
[illegible]	守备	念动	—	6	∞	自己	轨道变更型
回れ右	守备	念动	2	—	1	自己	轨道反转型
强制浮游	状态	念动	2	—	1	中	将目标停在5米空中高3秒
加速	状态	念动	2	—	1	自己	提升20%的速度
めまい	特殊	念动	4	—	∞	中	10秒内目标的按钮处于混乱状态
勇气ある决断	特殊	念动	0	—	1	自己	取除兵器库内所有的粒子排除
奇袭	特殊	念动	3	—	1	自己	以空间跳跃到对手的起点位置
フォトンウェーブ	攻击	光学	4	4	∞	地雷	令自己自爆
レーザー	攻击	光学	1	1	∞	长	向目标放出雷射／弧型
オクトレーザー	攻击	光学	8	1	∞	长	同时放出8发雷射／弧型
フィニッシャー	攻击	光学	0	—	1	长	威力是粒子等级的两倍
ガトリング炮	攻击	光学	2	1	∞	长	——
荷电粒子炮	攻击	光学	3	4	∞	长	物体贯穿攻击
反射レーザー	攻击	光学	7	2	∞	长	同时发射4发，遇物体会反射
ブラスター	攻击	光学	4	4	∞	中	——
ヴァイブラスター	攻击	光学	4	6	∞	中	"限定"粒子等级10以上
キラー卫星	攻击	光学	5	6	∞	长	雷属性攻击
フラッシュバリア	守备	光学	0	2	∞	自己	护罩型
レーザーバリア	守备	光学	1	4	∞	自己	护罩型
イレーザー	守备	光学	2	1	1	自己	"追加"防御攻击消除／护罩型
パラライズバリア	守备	光学	3	3	∞	自己	"追加"3秒内令目标不能移动
リフレクトバリア	守备	光学	1	4	1	自己	反射型护罩
おートシエル	守备	光学	3	3	1	自己	自行发动／防空型
[illegible]	消去	光学	1	—	1	中	令目标的粒子等级减2
パラライズ	状态	光学	4	—	∞	中	目标3秒内不能行动
光学迷彩	状态	光学	4	—	1	自己	15秒内不会被敌人锁定
レベルアンプ	特殊	光学	3	—	1	自己	粒子等级加2
[illegible]	攻击	自然	3	7	1	短	"追加"给予差距损害
かまいたち	攻击	自然	1	1	∞	中	弧型路线攻击
冰のカケラ	攻击	自然	0	2	1	中	"追加"10秒内令目标的按钮输入无效
雷のカケラ	攻击	自然	0	2	1	中	"追加"消除目标的一个守备技能
火のカケラ	攻击	自然	0	3	1	中	——
火炎弹	攻击	自然	2	2	∞	中	向敌人射出火炎弹
战いの伤迹	攻击	自然	2	—	1	中	威力根据消耗的攻击技能个数改变
[illegible]	攻击	自然	5	—	∞	中	威力根据取得的"カケラ"技能攻击力总和而改变
木の根	攻击	自然	2	6	1	长	"追加"给予差距损害／地面型
龙卷	攻击	自然	4	4	∞	中	直线向前扫荡的龙卷风
火の雨	攻击	自然	3	3	∞	中	自天而降的雷属性雨点攻击
地の摇れ	攻击	自然	3	3	1	全体	地震给予全部人伤害
冰の壁	守备	自然	2	3	∞	自己	"追加"10秒内目标输入按钮无效
炎の壁	守备	自然	2	6	∞	自己	护罩型
铁の砦	守备	自然	4	8	∞	自己	"追加"取接近攻击消除／防空型
无垢な体	消去	自然	3	—	∞	全体	全员的状态重设
束缚のツタ	状态	自然	3	—	∞	中	令目标3秒内不能行动
热情	状态	自然	4	—	1	自己	攻击力加1，但粒子回复速度减10%
惠みの水	特殊	自然	3	—	1	中	目标的体力回复
いやしの水	特殊	自然	4	—	1	中	目标的体力回复5格
冲脚	攻击	气功	2	2	∞	短	向敌人踢击
疾风击	攻击	气功	2	4	∞	短	"限定"粒子等级2以下
破山掌	攻击	气功	2	5	1	短	——
斗气逆流	攻击	气功	2	—	∞	短	威力是目标粒子量的一半
追击	攻击	气功	3	3	∞	短	对倒地中的对手有效
气枪	攻击	气功	2	6	1	中	"追加"给予差额的伤害
气弹	攻击	气功	3	1	∞	中	令对手倒地
虚空波	攻击	气功	3	—	∞	中	威力是目标空出的按钮乘2
硬化	守备	气功	1	3	∞	自己	"追加"消除接近的攻击／防空型
心眼	守备	气功	2	5	1	自己	自行发动／防空型
拂いの手	守备	气功	0	2	∞	自己	拨开型
气合の手	守备	气功	1	4	∞	自己	拨开型
升华吸收	守备	气功	4	4	∞	自己	"追加"以技能攻击份量来回复体力
虎杀	消去	气功	2	—	1	中	将目标的一个攻击技能消除
龙裂	消去	气功	2	—	1	中	将目标的一个守备技能消除或是贯穿守备技能
得手封印	消去	气功	3	—	1	中	将目标一个最高消耗量技能消除
中和	消去	气功	1	—	∞	中	令目标的状态重设
精神集中	状态	气功	4	—	1	自己	粒子回复度速提升20%
跳跃术	特殊	气功	1	—	∞	自己	能做出10米跳跃
神速术	特殊	气功	2	—	∞	自己	能做出10米冲刺
ダンピールの爪	攻击	信仰	4	1	∞	短	"追加"给予的伤害来回复体力
サキュバスの歌声	攻击	信仰	3	2	1	短	"追加"给予的伤害来回复粒子量
妖刀ムラマサ	攻击	信仰	6	10	1	短	"自爆"2点伤害
恶灵の叫び	攻击	信仰	0	1	∞	中	物体贯穿，"自爆"2点伤害
欲深き魂	攻击	信仰	0	2	1	中	"追加"目标的粒子量变成0
炼狱の火	攻击	信仰	2	4	∞	中	"自爆"2点伤害2
吸血コウモリ	攻击	信仰	3	3	1	中	"追加"给予的伤害来回复体力
毒蛾の群れ	攻击	信仰	3	5	1	中	"追加"10秒内目标按键时会受1点伤害
ゲヘナの火	攻击	信仰	4	6	∞	中	"自爆"2点伤害
地を这うもの	攻击	信仰	4	5	∞	长	地面型
灭びの盾	守备	信仰	0	5	∞	自己	"自爆"1点伤害／护罩型
防御圆	守备	信仰	2	4	∞	自己	防空型
恶魔の腕	守备	信仰	0	4	∞	自己	"追加"取接近攻击消除"自爆"1点伤害／拨开型
天使の羽	守备	信仰	2	4	∞	自己	"追加"取接近攻击消除／拨开型
ダークホール	守备	信仰	2	4	∞	自己	"追加"取接近攻击消除"自爆"1点伤害／吸收型
血の仪式	消去	信仰	0	—	∞	中	目标粒子减半"自爆"3点伤害
小恶魔の恶戏	消去	信仰	4	—	∞	胶囊	将附近的胶囊消除
大变动	消去	信仰	6	—	1	胶囊	将全部的胶囊消除
融合	特殊	信仰	3	—	∞	短	与目标的体力平均化
アルマロスの裁き	特殊	信仰	3	—	1	全体	全体的状态符号逆转

研究家

● Microsoft ● ACT ● 预定9月23日发售 ● 1至4人玩 ● 售价未定 ● 记忆容量未定
● DVD-ROM ● 对应硬盘记录 / XBOX LIVE ● http://www.xbox.com/

幻影沙尘

樱大战Ⅴ EPISODE 0 荒野的少女武士

SEGA　9月22日　ACT
1人玩　7140日元

PS2 总分 29 铜

SEGA 2004 CHARACTER DESIGN © RED

小志幽凉

新生"《樱大战》系列"的序章，是一款纯动作的游戏。描述女主角吉米妮游历美国全土后到达纽约的故事，个人认为最初的故事交待不足，或许是为今后补路吧。回到游戏本身，动作部分的爽快度不俗，不过视点方面较差，并不能在同一画面察看地图，往往出现迷失方向需要暂停看地图的情况，而AVG部分的LIPS选项感觉上效果不大。整体来说，游戏给人的惊喜度不高，但以一款动作游戏来说已是相当不错的了，尤其是可以用大神、真宫寺樱等角色，对FANS来说算是有所交待。

Dr.Game

本次的《樱大战》新作破天荒地以立体动作游戏的方式登场，可同时控制角色与马一起战斗，玩起来的感觉相当不错，操作手感也算爽快，再加上难度不高，即使是不擅长玩动作游戏的FANS相信也可乐在其中，可惜的是系统方面欠缺新意，而且攻击的动作几乎完全集中在右边，有时多数敌人从左边接近时必须要掉过头来才能应付，相当麻烦。

SEED

《樱大战Ⅴ》的人物设计早前已公开，实在令人"叹为观止"！而《EPISODE 0》中的女主角吉米妮已算是其中最可爱的一位了，否则相信该游戏的吸引力肯定大减。游戏的玩法跟一般的动作游戏差不多，不见得有什么特别的地方，虽然可以利用过版后取得的道具攻击敌人，但整体来说战斗仍是非常单调的。笔者只推荐给一些"《樱大战》系列"的忠诚FANS玩。

电玩太郎

这款游戏可以被称为《樱大战Ⅴ》的前传，无论人物以及背景都让人耳目一新。玩法以动作游戏方式表现，骑着马来进行战斗颇有点"《真·三国无双》系列"的味道。游戏具有浓厚的故事性，还有玩家熟悉的LIPS系统，而广大的舞台中还有大量的道具可供收集，内容可说是非常丰富。不过本作品的难度偏低，令其游戏性多少有些下降。值得一赞的是中文版可让大多数玩家了解故事，该系列的FANS不容错过。

剑豪3

元气　9月22日　ACT
1～2人玩　7140日元

PS2 总分 33 银

©2004 GENKI

SEED

一款极度富有幕末时代剑士色彩的动作游戏，玩家要以成为天下第一的剑士为目标。游戏的育成部分相当丰富，除了可以通过战斗来提升能力外，还可以从对战中取得各种招式，组合出属于自己的"形"。至于故事方面也经过了大幅度地强化，玩家在各地进行武者修行时，便有机会遇上坂本龙马和近藤勇等史实中的剑士，十分有趣与刺激。

Minamoto

纯粹以剑术决胜负的一款动作游戏，新一集当然会加入一些新要素，而整体游戏的难度比以往要低，即使是第一次接触该系列的初级玩家也能够轻易掌握，继而享受游戏的乐趣。可是相对地，决斗时的紧张感变得薄弱了，尤其是游戏的前半部分，简简单单地就算过了一关。而新追加的招式为游戏带来了一点新鲜感，精彩的故事性更能吸引玩家投入到该作品的世界里。

苍刃

由元气制作的"《剑豪》系列"，是在动作游戏之中加入了育成要素。作为系列最新作的《剑豪3》的最大特点，就是故事舞台伸延至全日本。游戏中分为多个不同的区域，主角在不同的区域出生，对剧情也有不同的影响。除此以外，还分为多种不同的剧情分歧。战斗方面，除了以往的"攻"、"防"两方面外，本次还加入了令敌方失去平衡的新要素，使对战过程更加有趣。

赤目黑龙

虽然已经是第3作，但是游戏的制作却丝毫不马虎，尤其在立体多边形的制作方面，比前作有了很大的进步，而且游戏之中的细节也比前一作要精彩。另外，在出生地的选择方面将会有所增加。而特别值得一提的便是在配乐上做出的改善，那些真刀比拼时的音效非常逼真，就连在游戏之中所接的工作种类也有所改进，总体来说，游戏是有显著进步的。

钢之炼金术师2 赤色炼金术之恶魔

SQUARE ENIX　9月22日　ARPG
1人玩　7140日元

PS2 总分 30 铜

荒川弘／スクウェア・エニックス・毎日放送・アニプレックス

Dr.Game

由SQUARE ENIX开发的"《钢之炼金术师》系列"，明显比之前BANDAI制作的那款格斗游戏要出色许多，可谓高下立见！游戏的操作感十分不俗，令玩家游戏时感觉相当痛快，再加上能充分反映出游戏的世界观，对FANS来说相信一定是爱不释手吧！但是系统方面仍有不少有待改善之处，例如对艾尔的指令太少，而剧情部分也需要改良。

赤目黑龙

作为一套非常受欢迎的动画作品，被多次改编成游戏已经是预计之中的事了，和之前GBA版完全不同，这次是ARPG游戏，并加入了不少的动作成份，令游戏不致于太过沉闷。然而，战斗时的画面风格似乎与游戏本身有点儿格格不入，这可算是该游戏的一大败笔。而在格斗技中加上炼金术的连续攻击又算是一种突破，也是一个卖点，虽然似曾相识，但仍是一种很好的构思呢！

Minamoto

以目前人气极高的动漫画作品《钢之炼金术师》为题材的ARPG游戏，本次已是此系列的续篇，新作各方面的质素均得以改良，最为显著的是各人物的动作变化幅度，以及忠于原著的大量登场角色，令FANS玩起来能够享受到更多的趣味性。系统方面，玩家一方面操控着主角爱德华来进行游戏，另一方面要给予弟弟行动指示，运用武器或炼金术来跟敌人战斗，配合精彩的剧情发展，绝对是近期必玩之作。

小志幽凉

人气动画在PS2上的续作，可能吸收了前作的经验，本次无论是角色的表现或是动作等多方面都要比前作出色，再加上追加指示同伴的指令，令游戏产生了更多的变化。而随着游戏的进展，炼成道具会不断地增加也是乐趣之一。由于游戏版的故事是完全原创的，并又追加了全新的角色等，对看过原作的朋友来说，玩起来必定会有另一番体会。

涂鸦王国2 魔王城之战

TAITO　9月22日　ACT
1人玩　7140日元

PS2 总分 28 铜

TAITO 2001 2004

Minamoto

前作推出时，其独特和自由度高的玩法的确令人印象深刻，本次新作承袭前作的特色，让玩家们再度体验到那份乐趣。游戏玩法首先是玩家以"涂鸦"方式制造出所使用的角色，然后在每关击倒敌人及破除机关便可。作品特点在于解开某些难关时，必须考虑使用角色的特征，如此下来，玩家就要在"涂鸦"时多加入点想像力才可以了。

猫部

以玩家自行绘制3D角色作为卖点的"《涂鸦王国》系列"最新作，本作仍然保留了这个特点。在玩法上，由于希望可以吸引更多的小朋友，所以改为动作游戏，将怪兽击倒之后可以取得卡牌，接着变身为该怪物闯关，令玩法更加简单直接。整体来说是一款相当具有创意的作品，可是画面却略嫌单调，对于画面要求高的玩家可能就无法满意了。

电玩太郎

前作的最大特点是玩家可以自由绘制游戏中的怪物角色，本作当然也延续了这个独特的构思。不过题材却由RPG变成为ACT，这的确比较令人出乎意料。游戏中玩家可随意与其他的怪物进行战斗，取得其卡牌后更能任意变身，然后利用其特性破解谜题及陷阱，在玩法简单中更见心思。但游戏画面似乎太过普通及幼儿向，对成年玩家来说欠缺了吸引力，但是值得推荐给小孩玩，充分发挥他们的想像力。

Dr.Game

这个系列游戏的最大卖点，就是可以由玩家控制自己所绘制的角色来进行游戏。本作除了保留了这项特色之外，系统上也做出了修改，整体来说是一款十分不错的作品。不过有一部分舞台非常难看清楚，甚至有些要跳过的地方，对按键输入时机的要求也非常难掌握，希望下次推出第3作的时候能把这些缺点改善过来吧！

总分：金强劲推介36~40　银强劲推介32~35　铜强劲推介28~31

新作评议会

战国无双 猛将传

KOEI　9月16日　ACT
1至2人玩　4494日元

PS2 总分 29 铜

© 2004 KOEI CO., LTD.

电玩太郎

继“《真·三国无双》系列”之后，《战国无双》也终于走上这条路。本次的《战国无双 猛将传》只追加了4位新角色，感觉上诚意不够，但由于在其他方面均有所增强，因此吸引力仍然相当高。特别是各个武将都有LV.6武器，而且还是在“地狱”难度才能取得（虽然可靠知行获得降低一级难度，但要储到足够分数恐怕更为辛苦），这样大家就可花费数十甚至数百小时疯玩了，只是每次开机都要“结合”一次颇为麻烦。

赤目黑龙

秉承光荣动作游戏的一贯特点，照例加入应有的原素，包括4名新武将和武器等。对多数老玩家而言，已经没有多大的吸引力了，以笔者的观点，就算光荣官方改了很多新的说法，其实也是没有多大的号召力的，这可以算是笔者对这类作品的唯一评价。游戏质素方面，能够维持一定的水准，任务方面总算是可以接受的，不过难度方面好像调低了一点，对该系列的游戏迷来说，似乎真是简单了一点呢！

SEED

跟“《真·三国无双》系列”比较，其实《战国无双》在国内的人气明显会被比下去，主要原因是战国人物不及三国人物那么亲切，再加上两者的系统十分相近，所以也没有太大的新鲜感可言。而本次推出的《猛将传》，不外乎是加入新武将与新武器等，根本没有任何惊喜可言，除非是极度喜欢“《无双》系列”的玩家，否则还是省点钱买其他的游戏吧！

苍刃

《战国无双》的强化版本，除了新增角色与模式外，基本上与原作没有多大的分别。唯一值得一提的就是在新作中增加了一项名为“知行”的数值，随着玩家的游戏进度而增加。得到一定数量的“知行”，就可以降低取得高等级武器的难度并解放角色成长的限界值。不过至少都要上千，甚至玩家玩上数百小时都不够全部开启这些要素呢！

最终幻想 XI 普罗玛斯亚的咒缚

SQUARE ENIX　9月16日　MMORPG
1人玩　4179日元

PS2 总分 30 铜

© 2002-2004 SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved.

赤目黑龙

这已经是《FFXI》第二张的追加资料碟了，内容方面，这次似乎真是有点儿偷功减料，虽然增加了地域，然而攻略性方面似乎缺乏了那么一点点，而且不少的职业能力也有所降低，SQUARE ENIX希望借此将游戏的难度提高，使游戏的耐玩度增加。另一方面，没有像前作那样有新的职业或种族追加，令人有点儿失望。总而言之，《最终幻想XI 普罗玛斯亚的咒缚》实在是令人有点失望的资料碟。

小志幽凉

只要一直玩《FFXI》的朋友便会期待这张追加资料碟，本次追加了不少的新区域、新怪物，而且部分的区域在制作上狠下了一番功夫，令玩家的满足度增高，但某些区域的实用性则成为疑问。本次的新故事比上回的《祖拉特之幻影》要丰富，以Online游戏的故事剧本份量来说，可算是交足了功课。不知是SQUARE ENIX刻意收敛还是没有制作好，新区域的耐玩度比预期要低，怪物的分布有点不平均。

苍刃

经过接近一年的时间，如今SQUARE ENIX终于再次推出包含了新追加内容的《FFXI 普罗玛斯亚的咒缚》，可惜的是与上一次的追加要素不同，游戏并无增加任何新职业与NM。虽然增加了新的区域，不过实质上与追加内容之前没有任何分别。传说会有巴哈姆特登场，不过实际上到底以怎样的形式出现，现在还不清楚，导致厂商的诚意无法在游戏中体现出来。

SEED

推出附加碟已可说是今年的“例行公事”，单以现阶段公开的新素要而言，仍然未有任何令笔者喜出望外的地方。新开放的区域版图普遍也很大，全部走一遍相信也要10多分钟的时间，而怪物的设计明显比以前更为细致，部分怪物的体型比玩家选用的角色要大许多，非常有压迫感，如果是一直玩《FFXI》的玩家，没有理由不买这张附加碟吧！

鬼魂力量 基础元素

IDEA FACTORY　9月16日
SRPG　7140日元

PS2 总分 23

© 2004 IDEA FACTORY

Dr.Game

无论故事与模拟战略部分均没有什么新意可言，都是曾在其他作品中司空见惯的设计，游戏中一个吸引人之处就是可以自由强化己方的武将、兵士、建筑物和国力等，自由度极高。但是游戏时有一个致命伤，那就是敌我双方在被打倒之后均会复活，使游戏的时间大大加长，简直令人难以忍受！

电玩太郎

IDEA FACTORY有不少系列作品，其中以幻想战争为主题的“《鬼魂力量》系列”便是其代表作。本作移植至PS2，加入了卡通的感觉，产生了独特的画面效果。本作系统类似《MAGIC THE GATHERING》，与旧作玩法颇有点不同，但是敌方能死后复活，令战斗时间拖得太长，进一步令玩家的投入度下降。而游戏作为卖点的大规模战斗，目前已经有点过时，喜欢该系列的玩家可以捧场。

Minamoto

一款充满漫画味的战略SLG游戏，玩家是一个小国的国王，一方面要防御敌势力带来的威胁，另一方面要令国家强大起来，其中包含扩充兵力、建设、增加国力等，强化的自由度相当高，不过新鲜感却完全没有。总的来说，本作属于普普通通的SLG游戏，最适合以“平淡”两个字来形容，而战斗时间偏长令人觉得沉闷，大幅降低了继续玩下去的兴致。

苍刃

著名战略游戏系列的最新作，游戏世界观采用了另一时代的设定，角色风格与游戏系统方面也做出了很大的改变。虽然系统的变化更多、更深奥，但乐于花时间去挑战的玩家可能不会太多，但游戏本身却是一款有一定可玩性的作品。不过由于从初期部分开始，游戏就已经有了相当高的难度，对于初次接触这款游戏的玩家来说，可能会感觉是一个障碍。

口袋妖怪 翡翠

GBA 总分 30 铜

Minamoto

《口袋妖怪 红／蓝宝石》的加强版本，玩家可以从中再次享受到有关小精灵的收集、培育、战斗等方面乐趣，FANS当然不会错过。本次新作主要的变更点是加了少量新场所和剧情，最值得玩家注意的是被称为“BATTLE FRONTIER”的地方，该处是类似“斗技场”的场所，可以通过爽快的战斗来提升怪物的等级，在加强能力之余也有助于本身的进化。

猫部

基本故事及系统沿袭“红宝石与蓝宝石”的基础并再做了调整，令游戏的平衡度有所进化。此外，追加新的角色及剧情，以及初登场的“战斗前线”BATTLE DOOM及BATTLE CUBE，令玩法不仅是RPG冒险，也着重于战斗的比赛，令游戏性更为丰富。总而言之，此作是集大成的《口袋妖怪》作品，绝对有足够的新要素吸引FANS继续捧场。

小志幽凉

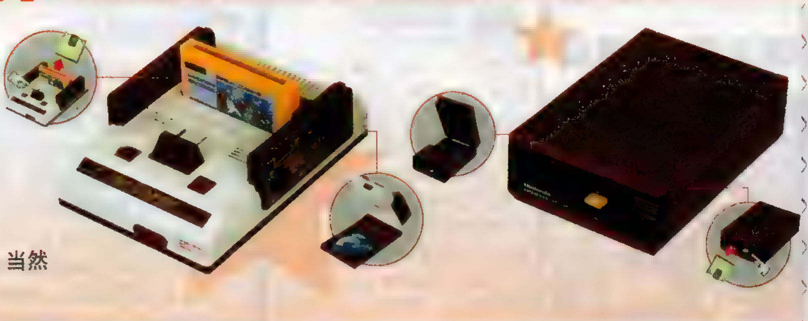
“《口袋妖怪》系列”的最新作，基本上本作的内容是沿用GBA的《红／蓝宝石》版，然后再加入新的故事等。如果是该系列的支持者，相信本作也会继续支持吧。不过本次跟当年《水晶版》相同，并没有追加什么新的妖怪，对一些期待捕捉新妖怪的玩家来说可能会比较失望，如不是该系列的支持者则不建议大家去玩。

Dr.Game

《口袋妖怪》的最新加强版又来了！对比起过去的水晶版和皮卡秋版，算是加入了颇多的新要素，而且有关出现率和跟训练员战斗等方面的改动也比较多，即使是已玩过《红／蓝宝石》版的玩家也会感到一定程度的新鲜感，如果你是RPG的FANS，但又从未玩过“《口袋妖怪》系列”的话，笔者非常鼓励你试试这款作品。

总分：金强劲推介 36—40　银强劲推介 32—35　铜强劲推介 28—31

任天堂红白机＋磁碟机 MD盒迷你模型



仿照经典的红白机与磁碟机制作的储物盒，除了能存放MD之外，当然也可用来存放其他杂物，游戏迷必买！

雷鸟拯救队基地扭蛋

全套5款的雷鸟拯救队扭蛋，把扭蛋打开便会成为基地，每款均附有一部Q版的雷鸟机体。

平成蒙面超人迷你模型
Double Figure Key Holder

两款模型一组的蒙面超人迷你模型钥匙扣，收录的作品包括亚极陀、古迦、龙骑、FAIZ和剑，全都是新世代的蒙面超人，每款约高 4 厘米。

PANDA-Z
Mini Figure Collection 3
Pan Taron 和同伴们

“Mini Figure Collection”系列的第 3 弹，本次的主题是主角 Pan Taron 和同伴们的日常生活，除了题材有趣之外，造型也十分细致。

商店街的回忆迷你模型

以 70 年代日本的商店街为主题的迷你模型，全套共有10款，包罗了商店街里不同种类的店铺，而且制作得非常逼真仔细。

弹珠老虎机魂 DX 蒙面超人 vs 毒蝎帮

题材十分特别的一套迷你模型，全套5款除了3款是弹珠老虎机外，其余两款和特别版均是不同姿势的毒蝎帮战斗员，组合起来给人的感觉非常有趣。

Coca Cola Celebrates
MICKY 75YEARS OF FUN

可口可乐为庆祝米老鼠诞生 75 周年而推出的摇头公仔，收录了米老鼠在 6 个不同的时代中的造型，非常具有纪念价值。

迷你样本系列 迷你厨房

迷你样本系列的最新产品，本次共收录了10种西式厨具和食物，当然也可配合系列的其他产品一起玩，使乐趣倍增！

Text : Dr.Game　Design : SL

GUNDAM SEED DESTINY
立体化计划启动!

《机动战士高达SEED》的续作《机动战士 SEED 命运》已铁定于10月9日在日本首播，而有关的模型商品也会同期推出，现在便率先为大家介绍一下首批发售的两款产品。

1/144 FORCE INPULSE GUNDAM

↑采用了大量的双重关节，令可动范围大幅度提升。
←附属武装包括激光枪，盾牌及匕首等。

1/144 ZAKU WARRIOR

↑附属的激光枪和盾牌均是一体成型的，很容易组合。
←扎多军的新型MS ZAKU WARRIOR是第2款立体化的机体。

其他在9月发售商品

BB战士 NO.266 SD JUSTIC GUNDAM

可动部分极多，能摆出各种姿势。

背后的推进器也变形为展开的形态。

HCM Pro 06 GUNDAM Mk-II

机体采用泰坦斯时代使用时的黑色。

延续HCM Pro的惊人可动性，可轻易做出各种动作。

© SOTSU AGENCY・SUNRISE

Red Magic

铁道梦纪行

迪士尼经典银色钥匙扣扭蛋

新历史浪漫2 特别篇：新选组战场录

Ado Chan Collectio 迷你模型

口袋妖怪迷你模型 训练员道具Advance 4

开运便便扭蛋

不用多作解释，相信大家单看外形就已知道这是什么东西了，全套共有8款。抽到其中7款的话，可提高不同范围内的运气，但假如抽到黑色的话，便要小心注意你的肝脏保养了!

郑州 Toriamos

◀来自《恶魔城 白夜》的祖斯特，在Toriamos笔下，多了些许少女漫画的细腻，增添了几分唯美的气息。而以深色调为主的画面，很好地再现了原作的感觉。此外，诸如衣物质感等细节处理，继承了作者一贯的画风，同时也是作品的亮点。

杭州 星仔

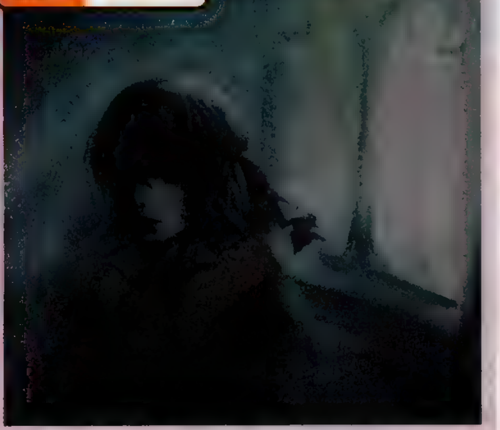
◀取材自“《洛克人》系列”新作《洛克人X 队长指令》的同人画稿。星仔玩友将原作的人物造型在细节上进行了再加工，使画面显得颇为华丽精致，显示了作者丰富的想象力。另外，作品将作者高超的配色技法展现了出来。整个画面的色彩丰富且协调，非常棒！

▼《塞尔达传说 不可思议的帽子》已经公布的几幅插画早已成了FANS们临摹的对象。牙千玩友的这幅稿子虽然也是临摹稿，不过蜡笔画技法的运用，使作品具有了更为浓重的儿童画味道。与插画原作的草纸质感相比，可谓各有千秋。

北京 轩辕淳

▲一幅“向《天诛 红》致敬”的稿子。《火影忍者》中的鸣人和佐助分别COSPLAY了一把凛和彩女。对比该稿子与原海报，不仅是摆出相同的POSE，甚至连神态都如出一辙。不过在漫画中似乎很少能够看到鸣人如此一本正经的表情啊！

上海 Gauze



▲同样是取材自“《恶魔城》系列”的作品，G玩友的这幅作品给人带来的却是完全不一样的感觉。整个画面笼罩在一种昏暗与压抑的氛围中，让人感到透不过气。画中的人物是来自《恶魔城64 默示录》的马鲁斯，在故事中是真正的德拉古拉伯爵，难怪作者会用这样的手法来表现一个孩子。

上海 牙千

前几天目睹店长大人试玩《BIOHAZARD4》的体验版。一个大概只有20分钟便可通关的DEMO居然被这厮翻来覆去打了几十遍，还一边打一边喊着：“神作，神作啊！”。最后居然还拿到了作为分数奖励的冲锋枪。鉴于店长对“《BIO》系列”的执着，本次OUR SHOP众小编有幸在《BIO 爆发》的世界中活跃了一番，不过这次我们的店长扮演的角色却是……

有意于向“G画廊”投稿的朋友们注意：本画廊稿件形式主要是单幅画稿。题材最好与游戏相关，彩稿和黑白稿均可。不过一定要注意画稿尺寸要尽量限定在420mm×270mm以内。来稿请寄“广东省深圳市34－007信箱（邮政编码：518034）”，注意在信封上标明“G画廊”收，同时在画稿背面留下您的姓名和详细联系地址以及Email地址等。Email稿件请寄本刊信箱“GAME－KJF@vip.163.com”。画稿如被采用，将在杂志出版后一个月内寄发相应稿酬。

对于稿费发放，如果您持有招行的银行卡，在来信或Email中将卡号、持卡人姓名和开卡城市名称提供给我们，稿件被采用后，可以更为方便快捷地通过银行卡转帐方式收到稿费！

南京 酸草莓
OUR SHOP
NO.14
店长危机
OurShop 档案
厉害啊，角马，两个通宵你都还能坚持！加把劲，一鼓作气，今天下班时攻略能写完吧？
没问题！
下班时分
这小子看来累坏了，还好攻略出来了。
我看看先！
一切都变了，我们的生活我们的命运，而唯一没有改变的只有这个城市的名字——狸猫镇……
……事情发生得太突然了，仅仅一个晚上这里就变得满目疮痍死尸遍地……
不是吧，我记得我们去办公室要经过的是一个繁华的街区啊，怎么今天……
啊！那里有个晨练的。角马，你不是问路很在行吗，过去打听一下吧！
师傅，请问这里是……？
兄弟们，咱们快去警察局！
怎么了？出什么事了？
别问了，你不觉得这场景很熟悉吗？
救命啊！
那不是我们的美编MM吗？救人要紧！
YUNA，准备秘密武器！

无双发动!
……寂静
轰!
不是吧，自己人也遭殃！？
10分钟后……
R.P.D.
我叫樱子·丽塔！
我叫马文·店长！
这里有一条秘道可以通到安全地带。但因为是秘道，所以必须要有相应道具才能开启。
拜托你们去寻找3样重要道具。给，这是书单。
邮购《机战宝典》、《DOA写真集》和《战国无双珍藏套装》。
这三本书早就让读者抢完了，我们自己都没有留呢，这会儿上哪找去啊？
算了，抱怨没有用，找吧！
挺住！
我快不行了！
获得重要道具《机战宝典》
我就不信我打不开你！
别冲动，密码来了！
书就在保险箱里，你这一炮就全完了！
获得重要道具《战国无双珍藏套装》
哈哈，这下赚到了！
邮购专用
获得重要道具《DOA梦幻写真集》
拿到了？干得好，我们这里也差不多了。剩下的就是突围了。
15分钟后
不对，我还要回去等快递公司来取那三本书。读者还急着要看呢，你们先走！
樱子……我会平安无事的！
店长……我等你！
……最后我们6人安全脱险，而警员马文如同同类作品的规定情节一样再也没有回来。官方称他与丧尸战斗到最后一刻，但实际情况是……
新人警官 Leon · Seed
回到现实
为什么倒霉的总是我啊……

UG ☆ ULTIMATE GIRL

从2005年1月开始，在日本电视上将会播出被称为《UG ★ ULTIMATE GIRL（究极少女战队）》的动画片，这是一部包含超级英雄以及恋爱故事等元素的作品，剧中的3位女主角只是普通的高中生，不过当她们穿上突显身材曲线的战斗服时，就可以变身成比原来大40倍的巨型，在东京街头跟敌人展开激烈的战斗。至于敌人方面，它们大多数是行为变态的怪兽，女主角们要在3分钟的变身时限内把敌人消灭！

STAFF

小春野 白绢

二子山学园高校2年级学生，本身没有任何特别的优点，是位非常平凡的少女，性格开朗且单纯。

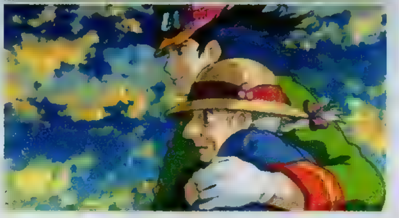
凤·唯唯安

白绢的同学，外貌相当标致，散发出千金小姐的气质，不过性格却非常小气。

白绢的同学，孩子脸的她，其实性格却比较成熟，头脑聪明，不过非常喜欢搞恶作剧。

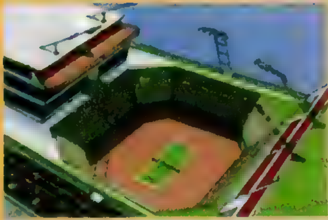
侯尔的移动城

原作：Diana Wynne Jones
"魔法使侯尔与火之恶魔"
剧本、监督：宫崎骏
音乐：久石让



11月20日，日本动画大师宫崎骏先生监督的最新动画电影将会在日本国内上映，作品名叫《侯尔的移动城》，它是改编自儿童文学作家Diana Wynne Jones的其中一部著作，内容大概描述一名18岁的少女苏菲因受到诅咒而变成了90岁的老婆婆，她与魔法使侯尔一同生活在巨大的移动城里，两人之间的感情也因此产生了微妙的变化。

网球王子



正在日本东京电视台热播的人气动画《网球王子》，其剧场版现已在制作中，预计在明年春季上映。内容包含长编与短编两段故事，不过暂时未有更详细的资料，只知道剧情会围绕着一项史上最大型网球的比赛而发展。

Basilisk

～甲贺忍法帖～

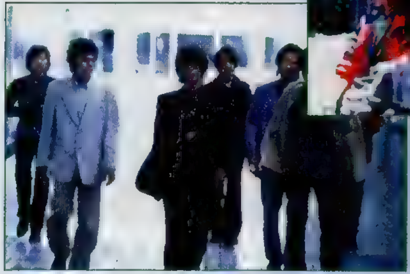
在日本漫画杂志上连载的漫画作品《Basilisk 甲贺忍法帖》，现已决定改编成电视动画版，该漫画的原作者是山田风太郎，内容是描写为争夺德川家继承者之位，伊贺和甲贺两派各挑选出10位精锐份子，进行了一场空前绝后的激烈大战。

蒙面超人 剑 剧场版 MISSING ACE

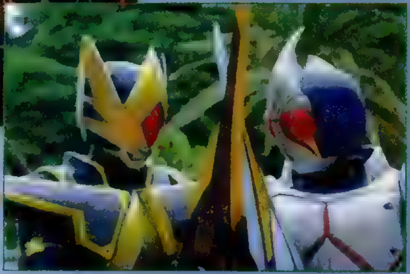
作品简介

《蒙面超人 剑》是描写人类与10000年后苏醒的不死生命体“UNDEAD”之间的壮绝大战，日本在9月11日刚上映了其剧场版《MISSING ACE》，初期剧情是主角剑崎等人成功地把53只UNDEAD封印的4年后，在不明原因的情况下，UNDEAD被解放出来，人类再度受到死亡的威胁！在主角剑崎失去变身用的“ACE”卡之时，幸好出现了三名新世代的蒙面超人。随着故事的剧情发展，剑崎能否找回变身卡呢？剑崎与3名新超人的关系又会怎样呢？看来只有把此片找来一看，才能解开谜团了！

3名新世代蒙面超人颇有点高傲自大，认为剑崎等旧超人已没有存在的价值。



TV版里的超人们，在剧场版里变成普通的凡人。



新超人与剑崎终于发生正面的冲突！

TV版里登场的小女孩天音已长大了，然而在自己的倾慕对象——始离去后她的性格发生了急速的转变。

BIOHAZARD II

●上映日期：10月7日
导演：
亚历山大·韦特ALEXANDER WITT
演员：
米拉·乔沃维奇
丝娜佳莱莉
奥迪费亚
汤马士·舒曼

歼 灭 生 还 者

著名恐怖游戏“《BIOHAZARD》系列”，约在两年前被改编成电影版本的《生化危机》，原创主人公爱丽斯（ALICE）在上次病毒爆发事件中虽然侥幸活了下来，但是整个城市的居民已变成丧尸，其后她被“伞公司”进行了生化改造手术，目的是安排她去对付一群已失控的凶残丧尸。随着故事的发展，爱丽斯将会遇上拯救部队的成员及本作的重要人物吉尔·瓦伦蒂安，以下会简单地介绍一下该电影各方面已公开的情报。

STORY

上一集的事件发生后，爱丽斯在市内遇到S.T.A.R.S.部队的成员吉尔，其后她们接到“T病毒”开发者阿尔福雷德博士的电话，博士告诉她们在4个小时后会向受感染的城市投掷核弹，如果爱丽斯能够在此之前替他找回失踪的女儿，他便会讲出逃生的方法……

本以为一切已经终结，想不到更可怕的事情现在才开始！

爱丽斯成功地找到阿尔福雷德博士的9岁女儿。

两大女主角携手合作与丧尸决一死战。

爱丽斯在新一集里拥有超乎常人的特殊能力。

吉尔所属的特殊部队S.T.A.R.S.，主要负责处理特殊犯罪案件。

两大女主角

爱丽斯

电影版的主人公，是在上次地下研究所泄漏“T病毒”事件中的生还者，新一作中她被进行了生化改造，从而获取了令人意想不到的惊人能力……

吉尔·瓦伦蒂安

游戏版中《BIOHAZARD》和《BIOHAZARD3》的主角，算是该系列中最受欢迎的角色，电影版第2集里她以S.T.A.R.S.的精锐成员身份出场，其服饰装扮与游戏版颇为相似。

登场敌方角色

前作中的生还者爱丽斯后来被伞公司捉住了，被迫遭受了被称为“爱丽斯计划”的人体改造，而其实在同一时间，另一项被称为“NEMESIS计划”的研究已经开始，而由此诞生出来的怪物追踪者NEMESIS，估计会成为电影里主角们的最强敌人。当然，除此之外还有很多不同类型的敌人出现，例如在避难场所出没的“舔食者”就是其中之一。

↑新一集的初期，爱丽斯已落入伞公司手里。

↑最常见的敌人就是受T病毒感染而变成丧尸的人。

←NEMESIS手持威力强大的武器 电视版的造型和游戏版里的造型极为相似。

↑舔食者是该系列FANS较为熟识的敌人，口中的长舌是它主要的攻击武器。

改编自CAPCOM的人气动作游戏《红侠乔伊》的同名动画作品将于10月2日开始在日本电视上播放，动画版会保留原作的独有画风及世界观，FANS们千万不要错过啊！

故事简介

在电影角色居住的世界“MOVIE LAND”中，邪恶军团“SHADOW”企图改变电影的内容，让现实世界的人们欣赏过后，借此来支配他们的思想。某天，主人公乔和女友苏菲一起到电影院观看一部英雄片《CAPTAIN BLUE（蓝队长）》，意想不到的结局是蓝队长被邪恶军团“SHADOW”打败，在敌BOSS向全世界发出征服宣言之后，苏菲被吸入到银幕中，为了救出心爱的女友，乔变身成一名超级英雄，展开一连串华丽精彩的战斗。

ロックマンエグゼ Stream

《洛克人EXE（港译：网络英雄 洛克人）》目前在香港电视上播出，不过日本方面将于10月2日开始放映系列的最新一辑，标题名称是《洛克人EXE Stream》。故事讲述在主人公热斗和洛克人的努力下，地球终于得到和平，然而不久从遥远外太空而来的被称为“迪奥”的东西，将会带给人类新一次的危机。

ウルトラマンネクサス

作品概要

在数期前曾为大家报导的“《奥特曼》系列”最新一辑《奥特曼 连结》，即将在今年10月2日于日本电视上播出，目前已接到更多有关该作品的资料，所以在此再作进一步的介绍。首先说说新系列在设计上的崭新之处，大致可以分成几点：一、作品中能够变身成超人的人类有好几名；二、变身的人类并非隶属防御机关；三、超人本身可以随意转换银色或红色的模式作战；四、一般平民百姓不知道超人、防御机关、异生兽的存在；五、与光之超人相反的黑暗超人也会出现。

故事简介

于近未来的世界，一切似乎跟我们如今认识的世界差不多，然而实际上世界各地均有“异生兽”引起的怪事件发生。为了机密地解决这些事件，被称为“TLT”的防御机关建成，而日本支部里设有特殊任务小队“KNIGHT RADAR”，他们需要在隐秘的条件下消灭异生兽。不过，一直夸耀作战成功率的“KNIGHT RADAR”意外地碰上新种异生兽，便立即陷于危险的局面，就在这时神秘青年姬矢准出现，他是光之巨人“NEXUS（连接）”的第一适应者，换言之两者已同化为一体。“NEXUS”能够制造出被称为“META FIELD”的时空扭曲场所，跟巨大化的异生兽决战。而“TLT”的特殊飞行机械通过合体，也可以进入此空间与“NEXUS”并肩作战。

国庆改革号

国庆留在编辑部工作的店长的话

看看电脑屏幕右下角的时间显示，现在正好是10月1日下午1点整。望着窗外本不热闹的大街已经熙熙攘攘地变得嘈杂起来，却使店长能够更平静地进入工作状态，这种心境仿佛很久都没有产生过了。《GAME科技风》如今已经出刊20期了，距离一周年纪念的日子似乎已经不远了，回想去年的这个时候，店长做梦也没有想到有这么多可爱而热情的读者朋友们在支持着自己啊！祝愿大家国庆快乐！（虽然当你们看到这段文字的时候，已经度过了国庆黄金周）

正如店长所预料的那样，9月份虽然已经算是步入秋季，但对于游戏杂志来说，却算是进入了一个“春季”。更多的学生族读者回到了学校，在开学初学习压力并不大的情况下，一本能够打发时间或给自己带来好心情的杂志往往是最珍贵的。而从店长的案头整理出来的信件中，也能感受到这种充满活力的气息。有游戏玩，有杂志看，真好。

一直关照“读编漫话”的朋友们，也许本期的内容第一点最抢眼的变化就是栏头改变了，这个新栏头是由KJF的御用画师酸草莓小姐精心制作的，把编辑部中的小编与美编都活灵活现地展现了出来，看表情，最懒的还要算是店长了，呵呵。希望大家能够喜欢！今后“读编漫话”将在美术设计上更花一点心思，使之成为KJF读者最喜闻乐见的栏目之一。

为求开门红，还是先隆重公布9月B刊PS2大奖的获奖读者吧！

河南省郑州市中原区棉纺路××× 李磊

渴望中奖者的美德

这期我又买了贵刊，上期的印花已经寄出了，可是没有中，于是我决定每期都买下去。虽然本人从小到大都运气不好，中奖最多中个香蕉什么的，但我相信贵刊会给我带来好运。附诗一首：

军营生活太乏味，只有游戏能解闷，
掏掏口袋空荡荡，只因咱是穷当兵，
希望中个大奖咯，天天抱着 PS2 睡。

王冰

小女子与兄合资购得PS2一台，由于高三学习紧张，故PS2被兄带回深圳，虽学习重要，但游戏怎可不玩？So，偶一定要中奖！

不让我中奖的话，我就带着强酸到编辑部去，吓得你们做加速运动！！

刘诚

现在我要对所有已经中了PS2的兄弟姐妹们说一句：“我……我恨你们！”

神的遗愿

店长及众小编，你们好！

早就想给你们写信了，想让你们听听偶的心声，倾听我的肺腑之言。（麻烦各位洗耳后再听）

首先，贵刊以攻略作为杀手锏，其目的是为了打造攻略强刊，为玩家带来方便。可是，最近几期的攻略我就不敢恭维了，而且一听题目就有些心寒，比如“幻想水浒传Ⅳ攻略始动”什么的，又将是连载攻略，真的让人受不了。

而以往很多读者都针对攻略的各各方面提出了很多问题，本人这一次想再提一些别人没有说到的小小建议：

1.请把游戏中所有道具的名称、用途等都标出来，我们大部分都不是日语达人，玩起游戏来连补HP的道具都不知道，连个技能的作用也不清楚，岂不是很郁闷。既然是攻略，这些都应该说清楚啊！

2.写攻略时，能不能不要用第一人称啊！有时候我们玩完游戏之后，都不知道游戏默认的主角叫什么名字。（汗）

3.遇到一些特别复杂、烦琐的谜题，往往需要特殊的方法才能过关，这个时候我们就要求写攻略的小编一定要仔细认真啊，否则在看不明白的情况下，只能一遍又一遍的无聊打转……

另外，杂志中的其他版块也存在着不足，首先就是“新作狙击”，我想你们是不是在做这些内容的时候也被“连载风”感染了呢？有些游戏本期“狙击”，下期再“狙”，例如《剑豪3》、《勇者斗恶龙Ⅷ》等，真是“不厌其烦”啊！

近期的“硬件特稿”与“情报网络”都很不错，望加页。

祝愿通过店长以及众小编的努力，能够打造出一本更好的KJF！

小阴

对于最近部分攻略内容没有达到读者的要求这一问题，已经引起了店长的高度重视。先说说客观原因，因为KONAMI对《幻想水浒传Ⅳ》的图文式攻略有限制，因此我们在最初刊登了简易流程之后，才迫不得已展开了连载，因为附带地图，并且行文是剧情提要式的，在完成度上还是能够令人放心。而比如像《BIOHAZARD 爆发 档案2》这样的游戏，因为CAPCOM出版了官方攻略本，因此原刊GW上每期只能刊登一关的攻略，而且相当简略，店长看过之后非常不满意，于是便交给新小编负责。可能是还需要更彻底地锻炼的缘故吧，今后在原创攻略方面我们会认真负责地把握好质量的。而像上期《战国无双 猛将传》的攻略，因制作周期非常短，因此在截稿前只知道了一部分角色第6级武器的拿法，而且还需要确认，于是为了准确性与全面性，则只好留在了本期之中全部刊登出来。可以这样说，从我们当期内容定稿到内地读者买到杂志，这中间有10天左右的时间差，10天啊！店长与其他小编也希望在写完攻略之后马上就可以送到读者的手中，可毕竟要经过

印刷、装订与运输这些不可缺少的环节啊！而主观因素方面，众小编的攻略制作水平与文笔都还是有待提高的，店长今后希望看到广大读者对攻略内容细节的评论，这样可以方便我们找到原因，尽快纠正啊！毕竟读者的眼睛是雪亮的，偷懒的小编在大家的监督之下相信将无法遁形！

店长，你好！

很久没有给KJF写信了，呵呵。暑假玩得满爽的，所以就……你们没有暑假实在值得同情啊。在本人的大力宣传下，学校周围的杂志报刊店已陆续开始按时发售KJF了，本人也终于一老板订了KJF，总算不必每次担心会漏掉某期了。暑假回家出了趟远门就漏掉了一期，遗憾。(9A，5555……)

①本期（10月A）的超大VJ海报让我爱死了，绝爱！太酷了！笔也不错，这封信就是用那只笔写的。

②关于CD方面。面对送精选还是送OST，这个问题对杂志社来说向来是难题。一般来说，对游戏和音乐有颇深研究与体验的人会喜欢OST，而多数人——一般玩家都会喜欢精选，从心理因素考虑这样会划得来。说实在的，一般玩家是不太会接受OST的，而前者也许会欣然接受精选。但我个人认为这并不是不可解决的，选一些新作，选一些经典旧作，再选一些纯乐曲（从一些OST中），只要搭配得当，效果就会很理想的。现在的一些动画杂志就是采用的这种做法，收效十分好，感觉既不是太陌生，也不算太过时，可以称得上是雅俗共赏。而选曲方面也是很有技巧的。一般来说，女歌手的歌曲会比较受欢迎，在一张赠品CD中应该占70%以上的份量。收录的曲目不应太过通俗，流传很广的歌曲一次最多只能有两首。还有一点，有时候读者提到的恐怕未必是他们想要的，反而更有可能是他们已有的，所以选曲还是要靠店长举一反三的本事了。

③KJF的“读编漫话”似乎越来越有人气了，好现象，我希望多看到一点小编与游戏的相关事情。此外，近期的攻略排版水平略有提高，但感觉没有以前详细深入了，十分怀念以往《战国无双》22页大攻略的超大魄力啊！希望继续努力，注意攻略的补完，本人十分期待《决战Ⅲ》啊！

敬祝大家身体健康，工作顺利！

RiKi

老读者RiKi终于又来信了！其中关于选曲方面的经验赐教令店长茅塞顿开，于是便马上制作了本期的“传说系列金曲集”，不知道能否令广大读者满意，如果赞同RiKi的说法，请一定记得发来支持性的建议啊！而攻略方面的问题如上，是店长目前需要着重处理的关键性事务！

读者拉风堂

游戏地下工作者的感叹

大概是在小学三四年级的时候，我第一次在亲戚家看到FC，从此我就无可救药的喜欢上了游戏，学习与游戏并进，直到高中。刚毕业，很幸运，我体检合格去当了兵，那几年是我游戏的黑暗期。由于是正规部队，所以纪律很严格，连随身听都不许有，更别说游戏机了，到外面的娱乐场所更是禁止的。那怎么办呢？于是找了两个志同道合的兄弟，趁节假日外出的机会，经过几次实地调查，制定了一项打机计划：首先当然是找一处比较隐秘的游戏室，然后轮流由一人在门口站岗，其他人当然就可以尽兴了！一发现情况，（指手臂上戴着红套套，又写有“纠察”两字并头戴钢盔的家伙）马上由后门溜之大吉……每次到了游戏室门口，心跳就开始加速（做贼心虚），不过在打机时，就什么都抛到脑后了，还好每次都相安无事，要是被抓到的话是要受纪律处分的啊，真是心惊肉跳，像做特务一样。不过由于外出的机会不多，有时会几个月都摸不到摇杆，更可惜的是外出只能半天，过一次瘾足可以回味上很长一段时间。如今我退伍已经6年了，可是每每想起这样一段“地下”游戏经历，心中还能隐约感受到那时怕怕的心理活动，不禁感慨万千！时光飞逝，一定要抓紧时间玩，不然年纪大了可没那么多空闲了啊。

徐栋

店长：每个深爱游戏的人，相信在他对游戏最狂热的阶段，都会有类似的经历吧！那就是无论千难万险，也一定要玩到游戏！这是游戏的魅力，也是一种人性的执着。这些回忆在多年以后都会沉淀为一种人生的财富，也许当时就像黑白的底片，而融入记忆的血脉之后，它将冲印成一张张彩色的照片，收藏于脑海中的相册内……

店长の调查

1.您认为本期杂志中最不满意的是哪一部分内容？有没有改进的空间呢？
2.本刊在您周围的人中，传阅率高吗？本刊吸引您购买的原动力在哪里？
3.您支持“读编漫话”扩版吗？什么方式的读编交流最令您感兴趣呢？

读者留言板

★自从《超级机器人大战机体宝典》之后，贵刊接二连三地登出周边特辑的广告，加起来已经有三四种了吧。店长千万不要贪心啊，是不是还未赚够啊？我认为你们应该以《GAME科技风》为主，将心血放在它上面，不要看哪个游戏人气高就出哪个攻略、珍藏集啊，这样质量不好又无水准，只会骗我们的钱而已！我认为只有把《GAME科技风》搞好了才能去做周边产品啊！

张志鸣人

店长：你说的很正确！其实关于周边特辑的策划与制作也是很耗时耗力，我们是不会把自己不满意的东西卖给读者的，这一点大家请放心。因为周边特辑的价格要高过杂志，所以我们也只是想把这些东西奉献给那些真正有经济能力又需要的读者朋友们。《GAME科技风》的质量还是要靠大家监督，小编们将长抓不懈！

★对于近期争论比较大的纸张问题，我认为只要杂志做得好，无论用什么纸都会有人看的，就像我这样的。我也曾经目睹过其他游戏杂志的成长过程，有些杂志起初也是纸张不好，都是黑白的，但文章写的很好，后来杂志的纸张好起来，文章却越写越差，最后我不得不舍弃它。我希望贵刊不要像那样的杂志，就好比人的外貌美并不是真的美，只有内在美才是真的美。

Y·C

★本人有一个小建议：希望店长在看到读者的信时能够给我们邮寄回来一些《GAME科技风》的相关印刷品，可以让我们了解一些你们对信中意见的看法，至少让我们知道到底要多久你们才能收到我的信，自己的心里也有个数。

李百利

店长：好提议！店长会上报给老编的，如果批准的话，就印刷一些回函给寄了信的读者。

★贵刊既然叫做《GAME科技风》，就应该有点与科技相关的文章吧。我认为可加入以下的4部分内容：①介绍CG的制作。②模拟器的制作。③游戏制作的相关报道。④游戏机硬件分析的评述。

Jeddy

★对于“下期精彩内容预告”，我看还是100%准确的好，满心欢喜的读者充满期待地等了半个月，到头来竹篮打水一场空，实在会非常气愤啊！就像昨天的天气预报说今天会是个好天气，却无端地外面淋了一场雨……总之还是气象站（杂志）的错。全国有那么多读者都会失望，店长你明白否？

徐栋

★在我所认识的人中，就只有我和一位朋友买贵刊，所以传阅率可算是十分低的，而我曾相信“G风”会“吹”起来的，但目前却有些失望。当初贵刊吸引我的地方就是封底的图片，可惜现在都拿来做广告了，何时还我清爽的封底图片啊！

Jack

★我有一个好消息告诉你们。本期（10月B）的“特别推介”里的内容很吸引我，让我了解到游戏机演化的过程，在不知不觉中增添了课外知识。而我希望能在以后的《GAME科技风》中看到有关于游戏人物历史的专栏。毕竟我还没有PS2，不想在《GAME科技风》中见到太多游戏攻略。

王培根

印花B背面

印花A背面

樱子答疑

读者：私の女儿要满月了，想替她起个和游戏有关的名字，拙者想了好几个，比如王樱花、绯花、红蝶、紫苑、春丽、天娜、诺雅……请店长及众编替我想想有什么"合适の名前"，如来得及的话，请于9月27日前发电子邮件给我。如果我中奖了，就把PS2送给女儿，当她的满月礼物，呵呵，我想把女儿培养成一名女性格斗家啊，本人是格斗游戏高手（自称），想像N年后，一个40多岁的男人和一个10多岁的少女在街机厅里对战《KOF20××》，不知在别人看来……

樱子：瀑布汗啊！收到来信的时候已经过了最后的起名期限，再加上店长那帮懒鬼自己的名字都像白痴似的，怎么能给你的女儿起名呢？哦，对了，虽然过了有效期，但我把你的某个电子邮箱公布出来吧，让《GAME科技风》所有读者朋友中有兴趣的都来参与，就算不能当大名用，当作是小名不也很好嘛！啊，有好想法的读者请发电子邮件至tenchu3@163.com。【店长：这位仁兄真乃有心之仕啊，连邮箱地址都跟游戏挂钩】其他YY的部分，本樱子小姐不予置评，希望老天有灵，祝你全家幸福！

读者：贵刊2004年10月A的杂志上，那位用作封面的精灵MM是谁啊？是什么游戏或动漫作品里的角色呢？是游戏角色的话又是什么机种上的呢？人设是谁？请一定要回答我的问题啊！我被这位不留姓名的精灵MM搅得茶饭不思，难以入睡，真是日有所思夜有所梦啊！

樱子：看来本期接待的读者都有某种特殊的性格怪癖啊！那先回答你的问题吧。她是即将在11月3日发售的PS2游戏软件《光明之泪》中的持有阳之灵魂的女主角之一——埃尔文。人设是大名鼎鼎的同人画家TONY。这回你满意了吧？其实在今年6月24日由SAMMY推出的PS2游戏《Vampire Panic（吸血鬼恐怖传说）》的人设也是由TONY负责的，为了满足你寻根问底的精神，特别附送一张该游戏的女主角设定图给你欣赏。而关于10月A的封面，也的确得到了很多读者的赞赏，纷纷表示要本刊附送该角色的海报。既然如此，本刊会在《光明之泪》攻略刊登的那一期上，登出该角色全身像插画，以飨读者。

#本期的"店长の绝叫"内容相当少，原因是店长终日在加班中度过，如果再算上之前推出的精品特辑与攻略本的工作，已经整整20天没有好好地休息了。在打盹的时候，用来提神的唯一选择就是GC的《BIOHAZARD 4》体验版，因为"枪枪爆头"的感觉实在太好了，可能店长骨子里就有一种好战的精神，目前越来越期待正式版的发售了！

最新邮购信息

目前还有少量的1月A、2月AB合刊、4月B、5月A、5月B、6月A、6月B、7月A、7月B、8月A、8月B、9月A、9月B、10月A和10月B可供邮购，汇款地址为深圳市34-007信箱，邮编518034，请在收款人一栏填写"郑鸿荣"，并在附言栏中注明所要购买的期数与联系电话。每册9.8元（含邮费）。《战国无双珍藏套装》每套29.8元（含邮费）。从9月份以来，我们将杂志与光盘分开邮寄，邮购杂志的读者可以像以往那样以9.8元的价格买到我们的杂志。

下期精彩内容预告

连环大奖精彩不断

收集印花A部分

在本期《GAME科技风》11月A中，您可看到本页的左下角有一个印花标志。该标志将分为A和B两个部分。剪下A部分并在印花上标明的截止日期之前，将印花贴在信封背面上，寄到深圳市34-007信箱 连环大奖组收（邮编518034），就可以参加当期的PS2抽奖，每期一台。

收集印花B部分

保留每期印花的B部分，直至收集齐7月A至12月B的合计12枚B部分印花，并在本刊规定的截止日期前寄到深圳市34-007信箱 连环大奖组收（邮编518034），就能够参加抽选年末大奖！

11A 印花 请于2004年11月15日前寄出，以邮戳为准，过期无效。 A部分

11A 印花 请妥善保存，以便参加年终大奖的抽选。 B部分

仙乐传说 世界指南书
国内攻略单行本中
最多的页数！
最高的质量！
这才是你
梦寐以求的攻略本！
·全书共256页，大32开全彩，同时对应PS2版和GC版
·140页超详细通关流程+全城镇、迷宫地图
·30页完全剧情小说
·详尽完整的系统上手介绍
·技、复合技、称号、EX skill等等，实用资料全收集！
·心得、秘技、BUG一网打尽
·附送《仙乐传说经典音乐集》CD
仙乐传说
世界指南书
TALES OF SYMPHONIA
テイルズ オブ シンフォニア
仙乐传说经典音乐集
MUSIC CD
GAME科技风 第一本攻略单行本
全国热销中！

TVG TRAVEL GAMER

攻略本第五炮堂堂登场！

TRAVEL GAMER 诚意制作

《宠物小精灵 绿宝石》完全攻略本

图文并茂全程通关攻略

战斗前线7大场馆彻底攻破

狩猎场全地图及精灵位置大公开

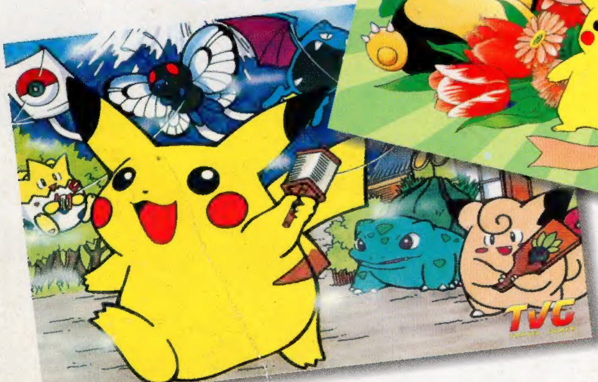
全386只小精灵图鉴

大量神兽捕捉方法

各种指令中日对照说明

随书免费赠送！！

双面海报



精选音乐CD TVG

收录日语、英语、粤语及纯音乐共16首《宠物小精灵》